O MELHOR DA

GAMERS

ANO I - Nº 01 - R$ 5,90

escala PROGAMES

AS MELHORES MATÉRIAS

PLAYSTATION
SPYRO 2: RR!

NINTENDO 64
MARIO PARTY

DREAMCAST
SOUL CALIBUR

SEGA SATURN
SAMURAI SHODOWN IV

E MUITO MAIS

ESTRATÉGIA COMPLETA
DINO CRISIS

NÚMERO 1

O MELHOR DA GAMERS é uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512 010 São Paulo / SP
Telefone: (0XX11) 266-3166 - Fax.: (0XX11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599 970 São Paulo - SP

Diretores: Hercílio de Lourenzi • Mário Florêncio Cuesta
Coordenação e Gerência Editorial: Avelino Grassi • Wilson Benvenutti
Assistente Editorial: Alessandra de Campos Jorge
Produção e Serviços: Jamil de Almeida • Nilson Luís Festa
Circulação: Zildete da Silva
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira • Patrícia Ricardo
Atendimento ao Leitor: Atendimento: atendimento@escala.com.br Andreia da Silva Barreto • Camilla Freitas • Fabiana de Araujo • Kelly de Castro • Liliane Mendes Portelo
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais • Luís Eduardo S. Marcelino • Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima • Avelino Grassi • Carlos Gonçalves • Carlos Mann • Celso Madeira • César Nemitz • Cristiano Pires • Eddie Van Feu • Fábio Kataoka • Franco de Rosa • Giovanni Santoro • Ivan Battesini • Jorge Mann • Mário Camara • Marcos Moraes • Genésio de Souza • Marques Rebello • Moacir Torres • Otto Schimidt Junior • Paulo Fernandes • Paulo Paiva • Renato Rodrigues • Rosana Braga • Sandro Aloísio • Tarcísio Motta • Victor Rebelo • Wilson Benvenutti
Números Atrasados: Através do telefone: (0XX11) 266-3166
Impressão e Acabamento: Oceano Indústria Gráfica – Tel: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A. Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ Tel.: (0**21) 879-7766
Disk Banca: Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.
Assinaturas: Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.
Observação Importante: O estúdio Progames que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

Produção e realização:

PROGAMES
HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.
Rua Pio XI, 230 – Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 3641-0444
Fax: (0**11) 3641-0448
Internet: www.progames.com.br
E-Mail: franchising@progames.com.br

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Gerente Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coordenação Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza • Homero Letonai • Gilsomar P. do Livramento • José Donizete de Paula • Leonardo Emerson de Souza • Rodrigo M. Diniz • Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coordenação de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641-0448

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R. ISSN: 14131471

EDITORIAL

RESGATANDO O PASSADO

O tempo passa rápido, tornando o que um dia foi divertido em algo ultrapassado e obsoleto. O mesmo se encaixa ao mundo dos games, onde a tecnologia mais avançada sempre acirra a briga pela maior fatia do mercado. Mas há quem diga que os velhos tempos de Nintendinho 8-bits foram os anos dourados.

Além da atualização no mundo dos games, as revistas também podem resgatar um pouco do passado ou mesmo o melhor que a revista ofereceu em suas muitas edições anteriores. Pensando nisso, aqui você encontrará a reunião de algumas melhores matérias da Gamers.

A começar pelo 32-bit da Sega, o Sega Saturn, mate as saudades revendo um dos melhores games de luta com espadas da época: Samurai Shodown 4. Além deste, confira também The King of Fighters 97 juntamente com alguns golpes.

Já para o afamado console de 64-bits da Nintendo, você entra na festa em Mario Party e desfruta da pancadaria em Smash Brothers. Para velovidade, curta StarWars Episode I: Racer com direito a todas as manhas dos planetas.

Já na nova era da Sega, entendendo-se com o Dreamcast, estão alguns dos games como o poderoso Power Stone e o supremo Soul Calibur. Já para o afamado PlayStation da Sony, estão BeatMania e BeatMania 3rd Mix, Chocobo Racing, Grandia, Bust a Move 2, Metal Gear Solid Integral.

De quebra, você também encontra a mais completa estratégia para Spyro 2: Ripto's Rage!, além do aclamado survival Panic da Capcom: Dino Crisis. Para quem não conhece o passado da Gamers, pode encontrar algum dos melhores momentos aqui.

O MELHOR DA GAMERS

ANO I - Nº 01

INDICE

REVIEWS

ESTRATÉGIA

ALTAS ESPADADAS NO SEGA SA URN

A quarta versão do game de luta com espadas da SNK finalmente chega ao Sega Saturn. Samurai Spirits 4 (Samurai Shodown 4 por aqui e nos States) estava previsto para 2 de outubro e acabou saindo no dia 3, com um dia de atraso (irrisório se comparado a alguns games que vão sendo adiados por meses ou até anos).

São 18 lutadores no total, 12 deles já estavam presentes em SSIII, são eles: Haohmaru, Shizumaru Hizame, Genjuro Kibagami, Kyoshiro Senryo, Ukyo Tachibana, Galford, Hanzo Hatori, Nakoruru, Rimururu, Basara Kubikiri, Gaira Cafein e Shiro Amakusa Tokisada. Além deles, estão de volta Tam Tam (que só apareceu em SS1 e foi substituído por sua irmã Cham Cham em SS2) e Charlotte e Jubei Yagiu (que participaram de SS1 e 2), e ainda tem dois personagens inéditos no mundo de Samurai Shodown, os irmãos Sogetsu e Kazuki Kazama. Sogetsu utiliza as artes da água e Kazuki é um cara mais esquentado, ele luta com a magia do fogo. Para terminar o quadro de lutadores, Zankuro Minazuki vem como o chefão do game e também pode ser selecionado via truque.

No esquema de jogo quase nada mudou em relação à SSIII. Cada lutador continua tendo 2 personalidades distintas: Bust e Slash, cada uma com suas próprias características e golpes. Para garantir uma pancadaria mais duradoura, a SNK dobrou o tamanho das barras de energia. No modo para 1 jogador cada lutador tem um limite de tempo para chegar ao castelo de Amakusa, cumprindo este tempo você enfrenta um Subchefe depois de derrotar Zankuro. E para melhorar ainda mais o game, a SNK adicionou alguns novos golpes, como a Explosão de Raiva, o Rage Dash e o Rage Combo, que tornam a luta muito mais equilibrada. Além disso ainda tem o combo extenso, que nada mais é do que um combo manual a lá MK3 que varia de 14 à 18 hits.

Esta versão para Sega Saturn utiliza o cart de RAM, mas mesmo com o tal cart o game não tem a mesma velocidade da versão Neo Geo, apesar disso a animação continua boa. Os gráficos estão idênticos ao original e a jogabilidade foi melhorada, com alguns golpes mais complexos resumidos ao toque de um simples botão. As músicas são as mesmas da versão Neo Geo CD, mas os efeitos sonoros estão mais graves, no arcade os sons são mais agudos e dão um excelente efeito. O game já tem violência explícita logo de cara, não é necessário fazer nenhum truque para ver sangue no game e ainda tem um menu de opções bem completo.

Se você curte os games da série, vale a pena conferir esta versão para o 32 bit da Sega, apesar da conversão não ter ficado ... mesma fidelidade de SSIII o jogo continua animalesco.

GOLPES COMUNS

Esquiva: AB
Virar para as costas do oponente: →+AB (perto)
Golpe alto: BX (ou C)
Empurrar o inimigo: →+X (de perto)
Puxar o inimigo: ←+X (de perto)
Anular golpe médio de espada: ↓↙←→+Y (com espada)
Pegar golpe médio de espada e arremessar o oponente: ↓↙←→+Y (sem espada)
Bater no inimigo caído: ↘+espada ou ↑+espada
Levantar rolando: ← ou → (com seu lutador caído)
Levantar rápido: ↖ ou ↑ ou ↗ (com seu lutador caído)
Ganhar energia: ↓+espada repetidamente (com seu lutador caído)
Explosão de raiva: ABX (ou R, 1 por luta)
Rage Combo: ABX (ou R) repetidamente (após a explosão de raiva, o número de hits varia de acordo com a quantia de energia queimada)
Rage Dash Attack: BXY (ou L, após a explosão de raiva)
Pegar a arma caída: A ou B (próximo à arma)
Corrida: →→
Deslocamento rápido para trás: ←←
Iniciar combo manual: XY
Combo 1: XY, A, A, A
Combo 2: XY, A, B, X
Combo 3: XY, B, B, X
Combo extenso: XY, →+A, A, B, B, X, X, A, B, X, X, X, X, X
Pow Special: ←→↓+AB (ou Z)

FICHA TÉCNICA

SAMURAI SPIRITS 4	
SNK	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.4
SOM	3.0
JOGABILIDADE	4.4
ORIGINALIDADE	1.8
DIVERSÃO	4.3

PRÓS
- Em termos de gráficos, jogabilidade, personagens e golpes o game ficou fiel à versão Neo Geo
- O modo Practice é excelente para você treinar

CONTRAS
- Mesmo no modo VS. não é possível trocar de personagem após vencer
- O game ficou mais lento que na versão Neo Geo

CLAS. FINAL 3.6

DOWN 4 REVENGE

COMANDOS

A .... Golpe Fraco
B .... Golpe Médio
X .... Golpe Forte
Y .... Chute
C .... Golpe Alto
Z .... Pow Special
L .... Rage Dash
R .... Explosão de raiva, Rage Combo

Com Haohmaru, inicie um combo extenso e, no 13º hit, emende um Pow Special (com a barra de Power cheia) para fazer vários hits e causar muito dano.

Depois de fazer este super combo com Haohmaru, fique próximo ao inimigo caído e imediatamente quando ele levantar, aplique mais um combo extenso.

Se você estiver tomando um combo muito animal, dá para escapar fazendo a Explosão de Raiva (uma vez por luta).

Para conferir os golpes de seu lutador aperte Start para pausar e então escolha a opção Move List.

FATALIZANDO

Para fazer o fatality, mate o inimigo rapidinho, desfira uma espadada forte no chão e então faça o comando que aparece na tela...

...para estraçalhar de vez com o adversário, fazendo-o em mil pedacinhos. Cada personagem tem um fatality diferente.

Para acabar de vez com o seu inimigo, usando Haohmaru, deixe a sua energia no finalzinho, então faça a explosão de raiva (ABX ou R), inicie o combo extenso, no 13º hit emende um Rage Combo (ABX ou R, mais 4 hits), continue o Rage Combo (ABX ou R novamente, 4 hits), espere 1/2 segundo e emende mais um Rage Combo (4 hits extras) e rapidamente faça o Pow Special (Z ou ←→↓ + AB) para finalizar. Resumindo: Explosão de Raiva, XY, → + A, A, B, B, X, X, A, B, X, X, X, X, ABX (R), ABX (R), ABX (R), ←→↓ + AB (Z). Se você quiser, ao invés de usar o Pow Special, dá para finalizar com o Rage Dash (BXY ou L) que também tira bastante energia. Use o Practice para treinar este combo animalíssimo.

DICAS

Depois de escolher o seu lutador, você deverá escolher a personalidade (Bust ou Slash), neste momento, se você escolher com o botão A, vai ter a cor normal de seu personagem e se escolher com o botão B vai acionar a segunda cor. Depois de escolher a personalidade, você escolhe a graduação: no Medium Grade (padrão) o lutador é normal, no Upper Grade seu lutador fica mais rápido e a barra de Pow enche mais rápido, mas você não tem defesa, já no Begginer Grade você pode fazer um combo de 4 hits apenas apertando XY e o Pow Special é acionado com ABXY, mas você não pode realizar a Explosão de Raiva. Faça a Explosão de Raiva de preferência quando seu lutador estiver com pouca energia, pois quanto menos energia você tiver, mais seu Pow vai encher e você só poderá realizar um Rage Combo ou um Rage Dash enquanto a barra de Pow durar. Outra vantagem de se fazer a Explosão de Raiva com pouca energia é que o Rage Dash tira uma quantidade de energia do adversário proporcional à quantidade de energia que você queimou fazendo a Explosão de Raiva. Além disso, com a barra de Pow mais cheia depois de fazer a Explosão de Raiva, você pode obter mais hits com o Rage Combo, basta apertar ABX repetidamente. Você pode realizar a explosão de raiva quando estiver tomando um combo para anular o combo e ainda contra-atacar. Fazendo o combo extenso, que varia de 14 a 18 hits dependendo do lutador, sua barra de Pow fica cheia instantâneamente. Para fazer o Fatality você deve perder o mínimo de energia possível, vencer a luta em menos de 1 minuto sem perder nenhum round e, no segundo round, matar o inimigo com uma espadada forte próximo ao oponente no chão, então basta fazer o comando que aparece na tela e você vai detonar um Fatality animalesco. Para jogar com Zankuro, o último chefe do game, na tela de seleção de personagens do modo VS. ou Practice, basta segurar BXY e apertar o botão A para selecioná-lo. Para conferir os golpes de seu personagem, basta pausar o game e então escolher a opção Move List.

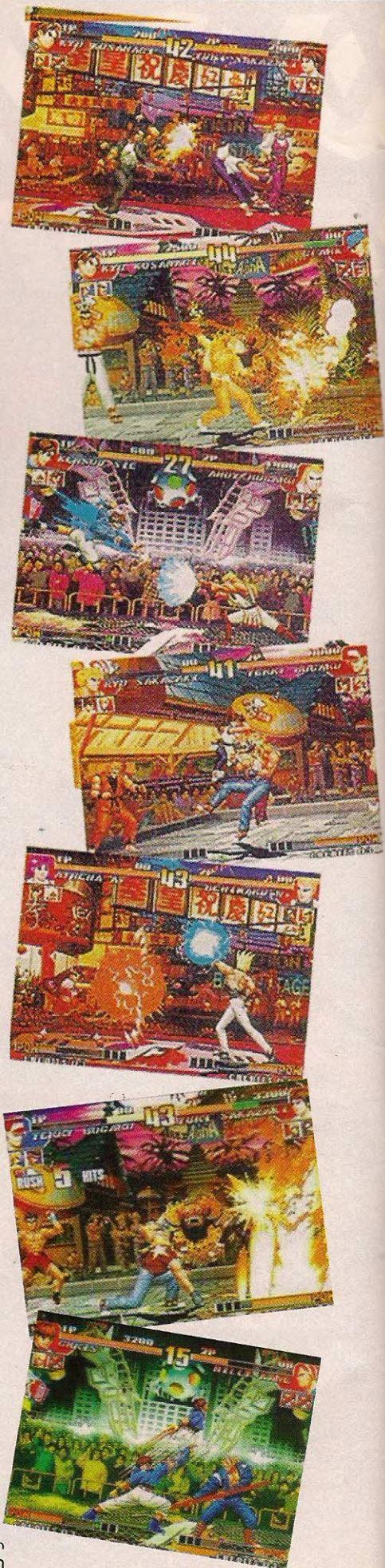
DESPEDIDA TRIUNFAL

O Neo Geo esteve há 7 anos no mercado, firme e forte, um record incrível, ainda mais tratando-se de um sistema de 16 bits, concorrendo com os grandes 32 e até 64 bits. A SNK conseguiu esta façanha produzinho jogos que utilizassem cada vez mais a capacidade do console, mas, para acompanhar a tendência das novas gerações, a empresa resolveu lançar um sistema de 64 bits. O Hyper Neo Geo 64, que já deu as caras com Samurai Shodown 64 e Round Trip RV, vem para substituir o seu antecessor de vida longa. Mas para alegria de todos, a SNK ainda produziu TKOF97 para fechar com chave de ouro a era Neo Geo (e mantendo-a no Sega Saturn por mais algum tempo).

A série TKOF começou em 94 e, desde então, foi sucesso absoluto. A versão 97 não deixa a peteca cair e firma-se como o melhor jogo de luta da atualidade. A SNK fez o que parecia impossível, melhorou em todos os aspectos.

Em TKOF96, eram 29 personagens, contando com os 2 chefões, agora são 34 lutadores, contando com os 5 em versão Orochi, a versão 94 de Kyo Kusanagi e o último chefão, o próprio Orochi. No total são 9 times, os de Terry, Ryo, Kim, Athena, Leona e Kyo continuam os mesmos. No time de Mai, Kasumi Todoh deu adeus e Chizuru Kagura chega detonando. Iori detonou suas próprias parceiras em TKOF96 e agora entra sozinho no torneio deste ano. Surgiu também um paga-pau de Kyo Kusanagi, é Shingo Yabuki, que tenta imitar o seu ídolo, mas não pode usar o poder do fogo pois o sangue dos Kusanagi não corre em suas veias. Há também um time com os personagens preferidos da galera: Ryuji Yamazaki, Blue Mary e Billy Kane. E para finalizar, a SNK trouxe um time composto de personagens inéditos: Yashiro Nanakase, Shermie (super elegante e com pernas que detonam as de Mature) e Chris.

Por incrível que pareça, algumas pessoas torceram o nariz ao jogar TKOF96, pois estavam acostumados com o esquema de 94 e 95, mas agora a SNK deu um jeitinho para agradar a gregos e troianos. Em TKOF97, você pode escolher entre os modos de jogo Advanced (baseado em TKOF96) e Extra (baseado em TKOF94 e 95). Isso dá um dinamismo maior ao jogo.

No visual geral, o game não mudou muito em relação ao seu antecessor. Os gráficos seguiam com o mesmo nível, os estágios, apesar de não serem muitos, são bem detalhados e a animação dos personagens é indiscutível, o único ponto negativo fica por conta de alguns breves Slowdowns quando se juntam muitos objetos na tela. O som ficou de arrasar, as músicas estão muito mais variadas e podem mudar de acordo com o personagem, ou seja, as músicas não dependem mais do estágio em que ocorre a luta, e sim dos personagens que estão lutando. The King of Fighters 97 é obrigatório, a diversão é a característica principal do game.

COMANDOS BÁSICOS

A: Soco Fraco
B: Chute Fraco
C: Soco Forte
D: Chute Forte
CD: Golpe Forte
AB (ao cair no chão): Levantar-se rapidamente
AB (durante a defesa): Cancela defesa rolando (gasta 1 nível da barra de Power)
CD (durante a defesa): Cancela defesa atacando (gasta 1 nível da barra de Power)
ABC: Assist Attack (quando estiver tonto ou sendo agarrado)
Start: Provocação (não diminui barra de Power do oponente)

COMANDOS E OPÇÕES DO MODO EXTRA

- Sistema de TKOF94 e 95
- Team Edit
- Dano é 1,5 vezes maior com barra de Power cheia
- Possibilidade de fazer Danger Moves com barra de energia piscando
- AB: Esquiva
- ABC: Carregar barra de Power
- →→: Pequeno salto para frente
- ←←: Pequeno salto para trás
- Dar um toque para ↖ ou ↑ ou ↗: Pulo longo

COMANDOS E OPÇÕES DO MODO ADVANCED

- Sistema de TKOF96
- Team Edit
- Dano é 1,25 vezes maior com barra de Power cheia
- Barra de Power enche quando ataca ou é atacado
- Barra de Power pode encher até 3 vezes, cada bolinha representa 1 nível
- →→: Corrida
- ←←: Pequeno salto para trás
- Pulo pequeno: Dar um toque para ↖ ou ↑ ou ↗
- Pulo normal: Pressionar ↖ ou ↑ ou ↗
- Pulo longo: Correr e apertar ↗
- Pulo Alto: Dar um toque para ↙ ou ↓ ou ↘ e depois ↖ ou ↑ ou ↗
- Rolar para trás: AB
- Rolar para frente: → + AB
- Escapar de arremesso: apertar A ou B ou C ou D imediatamente quando for arremessado (não funciona para arremessos especiais)
- Ativar modo MAX: apertar ABC quando tiver uma bolinha da barra de Power

DICAS

Em TKOF97, o **relacionamento entre os personagens** influi muito. No modo Advanced este relacionamento funciona da seguinte maneira: do primeiro personagem para o segundo e/ou do segundo para o terceiro, se o relacionamento entre eles for bom, o próximo personagem ganha uma bolinha a mais na barra de Power, se o relacionamento for normal, a barra de Power permanece a mesma e se for um mau relacionamento, a barra de Power perde todas as bolinhas. Por exemplo, você está jogando com Terry e acumula 2 bolinhas na barra de Power durante o round, mas acaba perdendo o round, se a próxima lutadora for a Blue Mary, você vai ganhar uma bolinha a mais, ficando com 3, pois Mary tem um bom relacionamento com Terry. No modo Extra já é diferente, o relacionamento influi no personagem que vai te ajudar quando você estiver tonto ou sendo agarrado. Iori, por exemplo, jamais vai ajudar Kyo. Mas se você estiver jogando com Andy e Mai também estiver no seu time, quando você for agarrado, basta apertar ABC e Mai virá ajudar Andy batendo no oponente, mas Mai não pode ter sido derrotada nesta mesma luta e deve estar aparecendo na tela. Se a afinidade for normal, além destas condições, você ainda deverá ter menos energia que o adversário, caso a afinidade seja ruim, o personagem nunca vai te ajudar. Mas como saber o relacionamento entre os personagens? Faça o seguinte: escolha o seu primeiro lutador, então vá para o próximo personagem de seu time e segure o botão C, uma carinha vai indicar o tipo de relacionamento deste personagem com o anterior, o mesmo funciona na hora de escolher a ordem do time. Confira os **times com finais secretos** e **personagens secretos** na seção Pró-Dicas.

JAPAN TEAM

KYO KUSANAGI

Hatsu Gane: → ou ← + C (de perto)
Issetsu Seoi Nage: → ou ← + D (de perto)
Double OverHead Kick: → + D
Double Foot Sweep: ↘ + D
Style 100 Oniyaki: →↓↘ + A ou C
R.E.D. Kick: ←↓↙ + B ou D
Cresent Slash: →↘↓↙← + B ou D
Style 75 Modify: ↓↘→ + B, B ou D, D
Wicked Chew: ↓↘→ + A
Nine Wounds: ↓↘→ + A (durante o Wicked Chew)
Eight Rust: A ou C (durante o Nine Wounds) ou →↘↓↙← + A ou C (durante Wicked Chew)
Seven Chance: B ou D (após o Nine Wounds ou Eight Rust)
Ge-Shiki Migiri Ugachi: A ou C (durante o Nine Wounds)
Poison Gnawfest: ↓↘→ + C
Sin Fest: →↘↓↙← + A ou C (durante o Poison Gnawfest)
Punish Fest: → + A ou C (durante o Sin Fest)
Style 910 Nue Tumi: ↓↙← + A ou C
***Serpent Wave:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C
***Free Style Final Shodown:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

KYO KUSANAGI (94)

Style 100 Oniyaki: →↓↘ + A ou C
Flame: ↓↘→ + A ou C
Double Overhead Kick: → + D
Double Foot Sweep: ↘ + D
Oborokuruma: ←↓↙ + B ou D
***Serpent Wave:** ↓↙←↙↓↓↘→ + A ou C

BENIMARU NIKAIDO

Catch And Shoot: → ou ← + C (de perto)
Front Suplex: → ou ← + D (de perto)
Foot Drill: ↓ + D (no ar)
Hoping Kick: → + B
Raijiken: ↓↘→ + A ou C
Air Raijiken: ↓↘→ + A ou C (no ar)
Shinku Katategoma: ↓↙← + A ou C
Super Lighting Kick: →↓↘ + B ou D
Iaido Kick: ↓↘→ + B ou D
Triple Resist Kick: →↘↓↙← + B ou D
Benimaru Koreda: →↘↓↙←→ + A ou C
***Raikoken:** ↓↘→↓↘→ + A ou C
***Eregutoritga:** ↓↙←↓↙← + A ou C (de perto)

GORO DAIMON

Juji Shime: → ou ← + C (de perto)
Tsukami Tatakitsuke: → ou ← + C (de perto)
Okuriashibarai: → ou ← + D (de perto)
Mine Layer: →↓↘ + A ou C (de perto)
Cloud Toss: ←↙↓↘→ + A ou C
Kirikabukaeshi: ←↙↓↘→ + C
Earth Mover: →↘↓↙←→ + A ou C
Reverse Drop: →↘↓↙←→ + B ou D
Upper Counter: ←↙↓↘→ + B
Lower Counter: ←↙↓↘→ + D
***Heaven To Hell Drop:** →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C
***Windy Mountain:** ←↙↓↘→←↙↓↘→ + B ou D, siga com ←↙↓↘→ + B ou D e depois →↓↘ + B ou D

FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD

Graspin Upper: → ou ← + C (de perto)
Buster Throw: → ou ← + D (de perto)
Spinning Elbow Smash: → + C
Burning Knuckle: ↓↙← + A ou C
Power Wave: ↓↘→ + A ou C
Rising Tackle: →↓↘ + A ou C
Crack Shot: ↓↙← + B ou D
Power Dunk: →↓↘ + B ou D
Power Charge: ←↙↓↘→ + B ou D
***Power Geyser:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C
***High Angle Geyser:** ↓↘→↓↘→ + B ou D

ANDY BOGARD

Gourin Kai: → ou ← + C (de perto)
Kakaekomi: → ou ← + D (de perto)
Zaneiken: ↙→ + A ou C
Gadankoh: ↓↘→ + A ou C (durante o Zaneiken)
Hishoken: ↓↙← + A ou C
Shoryudan: →↓↘ + A ou C
Kuhadan: ←↙↓↘→ + B ou D
Dam Breaker: ←↙↓↘→ + A ou C (de perto)
Genei Shiranui: ↓↘→ + B ou D (no ar)
Genei Shiranui ShimoAgito: → + A ou C (durante o Genei Shiranui)
Genei UwaAgito: → + B ou D (durante o Genei Shiranui)
***Choredan:** ↓↙←↙↓↘→ + B ou D
***Hishouseiken:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

JOE HIGASHI

Hiza Jigoku: → ou ← + C (de perto)
Leg Throw: → ou ← + D (de perto)
Slide: ↘ + D
Hurricane Upper: ↓↘→ + A ou C
TNT Punch: aperte A ou C repetidamente
TNT Punch Finish: ↓↘→ + A ou C (durante o TNT Punch)
Tiger Kick: →↓↘ + B ou D
Slash Kick: ←↙↓↘→ + B ou D
Golden Heel: ↓↙← + B ou D
***Screw Upper:** ↓↘→↓↘→ + A ou C
***Exploding Hurricane Tiger Heel:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C

THE HEROINE TEAM

CHIZURU KAGURA

Reigetsu: → ou ← + C (de perto)
Kaiten: → ou ← + D (de perto)
Heaven's Way: →↓↘ + A ou C
Oracle's Decree: →↘↓↙← + A ou B ou C ou D
Heaven's Limit: ↓↙← + A ou B ou C ou D (durante o Oracle's Decree)
Tamayura's Wonderful Sound: ←↙↓↘→ + A ou C
Piercing Peak Punch: ↓↘→ + A ou B ou C / D
***Rules Of Zen:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C
***Rustling Wind Bruiser:** ↓↘→↓↘→ + B ou D

MAI SHIRANUI

Shiranui Gourin: → ou ← + C (de perto)
Kazekurumabonshi: → ou ← + D (de perto)
Yumesakura: → ou ← ou ↓ + C ou D (no ar, de perto)
Kachosen: ↓↘→ + A ou C
Ryuenbu: ↓↙← + A ou C
Hishoryuenjin: →↓↘ + B ou D
Musasabi's Dance: (c) ↓↑ + A ou C (segure A ou C para atacar)
Musasabi's Dance: ↓↙← + A ou C (no ar, segure A ou C para atacar)
Deadly Ninja Bees: ←↙↓↘→ + B ou D
Snowy Heroin Dance: →↓↘ + A ou C
***Super Deadly Ninja Bees:** ↓↙←↙↓↘→ + B ou D
***Phoenix Fandango:** ↓↙←↓↙← + A ou C
***Suichou No Mai:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

KING

Hold Rush: → ou ← + C (de perto)
Hook Buster: → ou ← + D (de perto)
Trap Shot: →↓↘ + B ou D
Venom Strike: ↓↘→ + B ou D
Double Strike: ↓↘→↓↘→ + B ou D
Tornado Kick: →↘↓↙← + B ou D
Surprise Rose: →↓↘ + A ou C
Mirage Kick: ←↙↓↘→ + B ou D
***Illusion Dance:** ↓↘→↘↓↙← + B ou D
***Silent Flash:** ↓↙←↓↙← + B ou D

THE ART OF FIGHTING TEAM

RYO SAKAZAKI

Tani Otoshi: → ou ← + C (de perto)
Tomoe Nage: → ou ← + D (de perto)
Over Head Smash: → + C
Kohoken: ↓↘→ + A ou C
Koho: →↓↘ + A ou C
MokoRaijinko: ↓↙← + A ou C
Koho: →↓↘ + A ou C (durante Mokoraijinko)
Hienshipukyaku: →↘↓↙← + B ou D
Mokoraijinsatsu: ↓↘→ + B ou D
Kyogukenryu Renbuken: ←↙↓↘→ + A ou C (de perto)
***Haohshokoken:** →←↙↓↘→ + A ou C
***Ryukoranbu:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Tenchihahoken:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

ROBERT GARCIA

Ryuchouukyaku: → ou ← + C (de perto)
Kubikiri Nage: → ou ← + D (de perto)
Ryugekiken: ↓↘→ + A ou C
Ryuga: →↓↘ + A ou C
Hienshipukyaku: →↘↓↙← + B ou D
HienRyushinkya: ↓↙← + B ou D (no ar)
Kyogukenryu Dance: ←↙↓↘→ + B ou D (de perto)
Ryuzansho: →↓↘ + B ou D
***Haohshokoken:** →←↙↓↘→ + A ou C
***Ryukoranbu:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Muenshitsupuujyuudankyaku:** ↓↘→↓↘→ + B ou D

YURI SAKAZAKI

Oniharite: → ou ← + C (de perto)
Sairento Nage: → ou ← + D (de perto)
Butt Attack: → + D
Tsubame Otoshi: ← ou → + C ou D (no ar, de perto)
Kohoken: ↓↘→ + A ou C
Yuri ChouUpper: →↓↘ + A ou C
Double Yuri ChouUpper: →↓↘ + A ou C (após o Yuri ChouUpper com C)
Raihoken: ↓↘→ + B ou D
Hundred Blow: →↘↓↙← + A ou C
Yuri Super Knuckles: ↓↙← + A ou C
Yuri Super SpinKick: ↓↙← + B ou D
***Haohshokoken:** →←↙↓↘→ + A ou C
***Hienhouohkya:** ↓↘→↘↓↙← + B ou D
***Hienrekkou:** ↓↘→↓↘→ + A or C

THE NEW IKARI TEAM

LEONA

Killer Bite: → ou ← + C (de perto)
Orient Buckler: → ou ← + D (de perto)
Heidern Inferno: → ou ← ou ↓ + C ou D (no ar, de perto)
Moon Slasher: (c) ↓↑ + A ou C
Grand Saber: (c) ←→ + B ou D
X-Caliber: (c) ↓↑ + B ou D
Baltic Launcher: (c) ←→ + A ou C
Ice Slasher: ↓↙← + A ou C
***V-Slasher:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C (no ar)
***Revolver Spark:** ↓↙↓↙↓↘→ + B ou D
***Gravity Storm:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

RALF

Dynamite Headbutt: → ou ← + C (de perto)
Northern Light Bomb: → ou ← + D (de perto)
Vulcan Punch: aperte A ou C repetidamente
Gatling Attack: (c) ←→ + A ou C
Blitzkrieg Punch: (c) ↓↑ + A ou C
Air Blitzkrieg Punch: ↓↘→ + A ou C (no ar)
Ralf Kick: (c) ←→ + B ou D
Super Argentine Backbreaker: ←↙↓↘→ + B ou D (de perto)
***Super Vulcan Punch:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Reverse Punch Driver:** ↓↘→↘↓↙← + B ou D
***Galactica Phantom:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

CLARK STEEL

Pyramid Driver: → ou ← + C (de perto)
Fisherman Buster: → ou ← + D (de perto)
Death Lake Dive: → ou ← ou ↓ + C ou D (no ar, de perto)
Vulcan Punch: aperte A ou C repetidamente
Rolling Cradler: ←↙↓↘→ + A ou C
Frankensteiner: →↓↘ + A ou C
Flashing Elbow Drop: ↓↘→ + A ou C (após um arremesso especial)
***Ultra Argentine Backbreaker:** ↓↙←↓↙← + A ou C
***Running Three:** ←↙↓↘→←↙↓↘→ + B / D

PSYCHO SOLDIER TEAM

ATHENA ASAMIYA

Bit Throw: → ou ← + C (de perto)
Physic Throw: → ou ← + D (de perto)
Physic Shoot: → ou ← ou ↓ + C ou D (no ar, de perto)
Physcho Ball Attack: ↓↙← + A ou C
Physcho Arrow: ↓↙← + A ou C (no ar)
Neo Physcho Reflector: →↘↓↙← + B ou D
Physcho Sword: →↓↘ + A ou C
Air Physcho Sword: →↓↘ + A ou C (no ar)
Physic Teleport: ↓↘→ + B ou D
Super Physic Throw: ←↙↓↘→ + C (de perto)
*Shinning Crystal Bit: ←→↘↓↙← + A ou C (pode ser feito no ar)
*Crystal Shoot: ↓↙← A ou C (durante o Shinning Crystal Bit)
*Phoenix Fang Arrow: ↓↘→↓↘→ + A ou C (no ar)

SIE KENSOU

Hakkei: → ou ← + C (de perto)
Tomoe Nage: → ou ← + D (de perto)
2-Handed Overhead Smash: → + A
Leaping Spin Kick: → + D
Chokyudan: ↓↙← + A ou C
Dragon Uppercut: ←↓↙ + B ou D
Ryurenga Chiryu: ←↙↓↘→ + A
Ryurenga Tenryu: ←↙↓↘→ + C
Ryusougeki: ↓↘→ + A ou C (no ar)
Ryurenda: →↓↘ + A ou C repetidamente (de perto)
*Dragon God Drubbing: ↓↘→↘↓↙← + D
*Shinryuseiohrekkyaku: ↓↘→↘↓↙← + B
*Senkihatgin: ↓↘→↓↘→ + A ou C (de perto)
*Mighty Bun: ↓↙←↓↙← + B ou D

CHIN GENTSAI

Alcoholic Forcing: → ou ← + C (de perto)
Sakakyaku Nage: → ou ← + D (de perto)
Hyotangeki: ↓↙← + A ou C
Burning Sake Belch: →↓↘ + A ou C
Rolling Punch: ←↙↓↘→ + B ou D
Drunken Twister: ↓↘→ + A ou C
Choshurikugyo: → + A ou C (durante o Drunken Twister)
Rolling Punch: → + B ou D (durante o Drunken Twister)
Mochizuki Intoxicator: ↓↙← + B ou D
Dragon Snake Counter: ↑ + B (durante o Mochizuki Intoxicator)
Carp Counter: ↑ + D (durante o Mochizuki Intoxicator)
Choushourikugyo: → + A ou C (durante o Mochizuki Intoxicator)
*Thunder Blast: ↓↘→↓↘→ + A ou C
*Furnace Invitation: ↓↘→↘↓↙← + A ou C

THE KOREA TEAM

KIM KAPHWAN

Kubi Kiwane Otoshi: → ou ← + C (de perto)
Sakkyaku Nage: → ou ← + D (de perto)
Flying Slice: (c) ↓↑ + B ou D
Cresent Moon Slash: ↓↙← + B ou D
Flying Kick: ↓↘→ + B ou D (no ar)
Shooting Glass Drop: (c) ←→ + B ou D
Kusajin: (c) ↓↑ + A ou C
*Phoenix Flattener: ↓↙←↙↓↘→ + B ou D (pode ser feito no ar)
*Heavenly Phoenix Kick: ↓↘→↘↓↙← + B ou D (no ar)

CHANG KOEHAN

Hagan Geki: → ou ← + C (de perto)
Kusari Jime: → ou ← + D (de perto)
Breaking Iron Ball: (c) ←→ + A ou C
Spinning Iron Ball: aperte A ou C repetidamente
Flying Ball Breaker: (c) ↓↑ + B ou D
Big Destroyer Throw: →↘↓↙←→ + C (de perto)
*Wild Ball Attack: ↓↘→↘↓↙← + A ou C
*Iron Sphere Smasher: ↓↘→↓↘→ + A / C

CHOI BOUNGE

Zujo Sashi: → ou ← + C (de perto)
Hurricane Cutter: (c) ↓↑ + A ou C
Hishojuretsuzan: (c) ↓↑ + B ou D (segure para atacar)
Flying Kick: ↓↘→ + B ou D (no ar)
Flying Monkey Slice: (c) ←→ + B ou D
Hototenkan: direcional + A ou B ou C ou D (durante o Flying Monkey Slice)
Shissohishozan: (c) ←→ + A ou C
*Tornado Ripper: →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C
*Phoenix Flattener: ↓↘→↘↓↙← + B ou D

97 SPECIAL TEAM

RYUJI YAMAZAKI

High Serpent Slash: ↓↙← + A (segure para carregar)
Medium Serpent Slash: ↓↙← + B (segure para carregar)
Low Serpent Slash: ↓↙← + C (segure para carregar)
Serpent Slash Cancel: D (durante algum Serpent Slah)
Sado-Maso: ←↙↓↘→ + B ou D
Double Return: ↓↘→ + A ou C (rebate projéteis)
Judgement Dagger: →↓↘ + A ou C
Exploding Headbutt: ←↙↓↘→ + A ou C (de perto)
Sand Kick: →↓↘ + B ou D
*Gullotine: ↓↘→↓↘→ + A ou C
*Yondan Drill: →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C (de perto)

BLUE MARY

Spin Fall: ↓↘→ + B ou D
Mary Spider: ↓↘→ + A ou C
Straight Slicer: (c) ←→ + B ou D
Stun Slice: ↓↘→ + B ou D (durante o Straight Slicer)
Vertical Arrow: →↓↘ + B ou D
Mary Snatcher: →↓↘ + B ou D (durante o Vertical Arrow)
Mary Head Buster: ↓↙← + D
Mary Counter: ↓↙← + B
Backbreaker: ←↙↓↘→ + A ou C (de perto)
*Mary Typhoon: →↘↓↙←→↘↓↙← + B ou D (de perto)
*Mary Surprise Rose: ↓↘→↘↓↙← + A ou C
*Mary Dynamite Swing: ↓↘→↓↘→ + B ou D

BILLY KANE

Mid Section Club Cruncher: ←↙↓↘→ + A / C
Kaen Sansetsukon Choudan Tsuki: ↓↘→ + A ou C
Fire Wheel: aperte A repetidamente
Jyoutenrehakon: aperte C repetidamente
Soaring Crackdown Cane: →↓↘ + B ou D
Slicing Spiral Cane: →↓↘ + A ou C
Fire Dragon Pursue: ↓↙← + B
Water Dragon Pursue: ↓↙← + D
*Choukaen Senpuu Kon: ↓↘→↘↓↙← + A ou C
*Super Tornado: ↓↘→↓↘→ + A ou C

THE NEW FACES

YASHIRO NANAKASE

Mighty Missile Bash: →↘↓↙← + A ou C
Dual Upper: →↓↘ + A ou C
Sledge Hammer: ↓↙← + A ou C
Jet Counter: ←↙↓↘→ + A ou C
*Million Bash Stream: ↓↙←↙↓↘→ + A ou C
*Final Impact: ↓↘→↓↘→ + A ou C (segure para carregar)

SHERMIE

Shermie Spiral: ←↙↓↘→ + A ou C (de perto)
Shermie Whip: →↓↘ + B ou D
Shermie Shoot: ←↙↓↘→ + B ou D
Axle Spin Kick: ↓↙← + B ou D
*Shermie Flash: ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A ou C (de perto)
*Shermie Carnival: →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C

CHRIS

Slide Touch: ↓↘→ + A ou C
Hunting Air Blast: →↓↘ + B ou D
Shooting Dancer Thrust: →↘↓↙← + A ou C
Shooting Step: →↘↓↙← + B ou D
Gliding Stomp: ↓↘→ + B ou D (no ar)
*ChainSlide Touch: ↓↘→↓↘→ + A ou C
*Twister Driver: ↓↙←↓↙← + B ou D

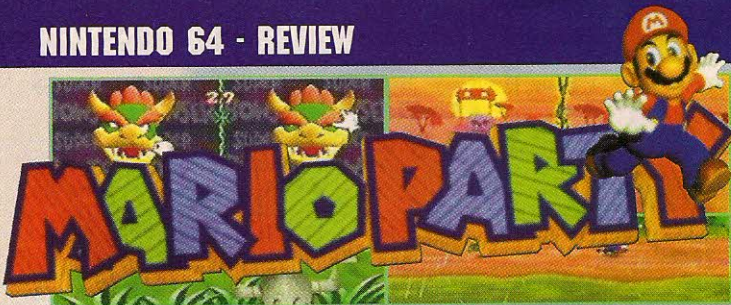
SOLO ENTRIES

IORI YAGAMI

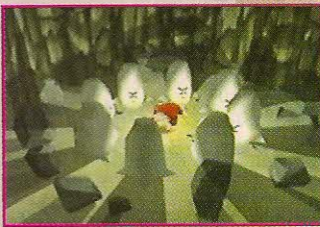
Sakahagi: → ou ← + C (de perto)
Saka Sakahagi: → ou ← + D (de perto)
Style 100 Oniyaki: →↓↘ + A ou C
Dark Cresent Slash: →↘↓↙← + B ou D
Deadly Flower: ↓↙← + A ou C (pode ser feito até 3 vezes seguidas)
Dark Thrust: ↓↘→ + A ou C
Scumgale: ←↙↓↘→ + C (de perto)
*Maiden Smasher: ↓↘→↘↓↙← + A ou C
*One For The Road Blast: ↓↙←↙↓↘→ + A ou C

SOLO ENTRIES

SHINGO YABUKI

Oniyaki Uncomplete: →↓↘ + A ou C
Aragami Uncomplete: ↓↘→ + A
Doku Uncomplete: ↓↘→ + C
Oburukuruma Uncomplete: ↓↙← + B ou D
Shingo Kick: ←↙↓↘→ + B ou D
*Phosphorus Phoenix Kick: ↓↘→↓↘→ + A ou C
*Burning Shingo: ↓↙←↙↓↘→ + A ou C

Tá na hora da festa!

A união da Nintendo com a Hudson (produtora de puzzles como Bomberman), rendeu um game no estilo puzzle bem diferente de outros do gênero, por copiar o estilo dos jogos de tabuleiro (ou algo parecido com Banco Imobiliário). A jogabilidade consiste em acertar um "bloco dado" (que mostra números aleatórios) que define quantos espaços o jogador vai avançar, dependendo do espaço em que o personagem parar, alguns desafios serão propostos. No final de cada rodada os personagens entrarão em um mini-game para poder recolher moedas e comprar estrelas. Para mudar de "tabuleiro" você terá que jogar no mínimo uma hora e no máximo umas três.

Os gráficos de Mario Party são bem coloridos, mas apresentam bastante simplicidade, misturando polígonos com telas feitas por pontos (Bitmaps). Não chegam a impressionar como Zelda, mas mesmo assim agradaram a todos. O som do jogo ficou muito bom, mas acaba sendo muito repetitivo nas músicas durante alguns mini-jogos (se bem que o importante é o game, não?). O melhor do som é que você vai ouvir algumas músicas remixadas do antigo Mario do Nintendinho, dando um clima maior de rivalidade entre os jogadores. A jogabilidade foi a que mais sofreu no game, ao controlar o personagem em alguns mini-jogos, você sente que a resposta dos comandos é um pouco demorada e falha. Os personagens parecem estar vestidos com roupas de chumbo (você tem a sensação de estar controlando um peso, sendo lento nos movimentos), os pulos estão mais ou menos. Fora estas pequenas falhas, a diversão do game é simplesmente viciante. É o tipo de game que você joga sem parar por horas e horas, perdendo completamente a noção do tempo.

A diversão fica por conta da quantidade de mini-games existentes (aproximadamente 50) e da possibilidade de jogar com múltiplos jogadores simultaneamente que é um dos pontos fortes no Nintendo 64. Enfim, basta dar início à festa e curtir até não agüentar mais!

FICHA TÉCNICA

MARIO PARTY	
HUDSON/NINTENDO	N/A
PUZZLE	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	3.9
JOGABILIDADE	3.4
ORIGINALIDADE	4.6
DIVERSÃO	4.7

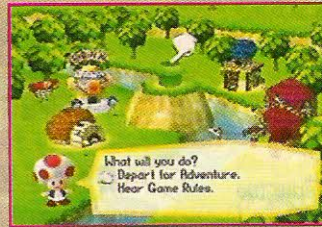
PRÓS
- Muita diversão resultando num passa tempo excelente
- São cinqüenta mini-jogos super divertidos e criativos, possibilitando quatro jogadores simultâneos

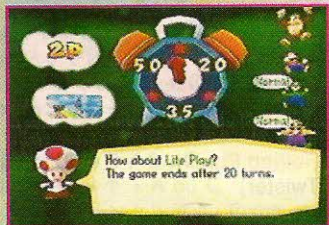
CONTRAS
- Músicas muito repetitivas e a jogabilidade (o controle sobre o personagem) é muito lenta

CLAS. FINAL 4.3

As atrações em Mushroom Village

Em Mushroom Village, você pode escolher seu destino, procurando o melhor jeito de se divertir nos muitos jogos existentes. O mapa da vila não apresenta complexidade e as escolhas são bem simples, não havendo complicações na hora da escolha de onde for jogar ou mexer nos menus, entre outras coisas que vamos dar uma pincelada por cima (apenas para um conhecimento maior no começo da diversão). No mapa, você pode escolher entre:

- **Mushroom Shop**, onde você pode comprar itens que podem ser usados durante alguns mini-games.
- **Mushroom Bank**, onde você coleta os itens comprados no Mushroom Shop (caso fale com o banqueiro do lado esquerdo da tela, você pode equipar um dos itens comprados no seu menu; falando com o banqueiro do lado direito, você fica sabendo quantas estrelas foram coletadas durante todos os eventos que você confere mais adiante).
- **Option House**, aqui você apenas configura o som do game MONO/STEREO e apagar as informações salvas de seu progresso no game.
- **Warp Pipe**, leva você para desafios em seis mundos diferentes e divertidos. Ao entrar pelo cano (Warp Pipe), Toad vai lhe dar duas opções: Depart for Adventure (para ir direto a aventura) ou Hear Game Rules (onde você vê as regras do jogo). Caindo pelo cano, você pode escolher seu personagem e mais três que vão ser controlados pelo computador, isto é, se não houver mais alguém para jogar com você (caso esteja com todos os controles encaixados, você pode escolher entre jogar com dois, três ou mesmo quatro jogadores simultâneos). Após a escolha dos jogadores, escolha a dificuldade do jogo e em seguida você vai poder escolher entre seis mundos, que são: Mario's Rainbow Castle, DK's Jungle Adventure, Peach's Birthday Cake, Yoshi's Tropical Island, Wario's Battle Canyon e Luigi's Engine Room. Antes de escolher o mundo no qual pretende iniciar sua aventura, veja a dificuldade de cada um.

- **Mini-Game House**, é onde você pode entrar e se divertir num grande tabuleiro. Dentro da casa você encontra um velho com uma bola de cristal. Falando com ele, você fica sabendo o total de mini-games dos quais participou; e na bola de cristal, você fica sabendo os nomes dos mini-games (dos quais participou). Depois de habilitar o jogo, a bola de cristal vai permitir que você possa jogar aquele joguinho, escolhendo seu personagem (um ou mais jogadores), a dificuldade, selecionar o jogo preferido e o tipo (por equipe entre os quatro jogadores, dupla ou individual), com direito a escolha de parceiro. Caso entre pelo vaso (para ter acesso ao Mini-Game Stadium), ao lado direito do velho, você vai diretamente para o tabuleiro de jogos. Selecione os jogadores ou participantes e uma nova opção, chamada Handicap, aparecerá. Colocando em "Yes", você pode escolher o tanto de moedas que quer começar. A seguir, um relógio aparecerá. Escolha o tempo que você quer que o jogo dure, que varia entre 10, 20 ou 50 turnos. Logo em seguida, um bloco vai surgir em cima da cabeça de cada um, aperte pulo e aquele que tirar o número mais alto, será o primeiro a entrar no tabuleiro.
- **Mini-Game Island**, é um barquinho que o leva para uma terra (tabuleiro gigante) com vários caminhos definidos por mundos (mundo 1-1, 1-2, 2-1... e assim vai). Para se mover por estes mundos, você terá de ir ganhando em todos os desafios (espaços). Aqui você terá de ganhar de todos os 50 mini-jogos, resumindo, você vai passar muitas horas jogando sem parar até chegar ao fim de tudo que há para se fazer. Não pense que você vai ape-

nas na sombra e água fresca, podendo perder e entrar novamente. Na carinha de seu personagem (canto esquerdo superior, no mapa) estará mostrando um número e ele é seu life. A cada mini-jogo que você perder, vai ser descontado um ponto do life e chegando a zero, você vai ter de começar de novo. Mas não se preocupe, entre as divisas de mundos, existe uma figura com um desenho de casco de tartaruga. Nela você vai poder salvar seu progresso (não necessitando de Memory Card). As opções disponíveis vão ser:

1º Salvar e continuar o jogo
2º Salvar, e retornar para Mushroom Village
3º Não salvar e continuar o jogo
4º Não salvar e retornar Mushroom Village

Toda vez que você salvar, vai aparecer o total de mini-jogos que você completou até o momento. Para cada mini-jogo completo, você ganha um ponto de life. Sempre salve seu progresso para evitar contra tempos (pode faltar energia... ou algo assim). ***Obs.:*** caso você tenha as intenções de ficar entrando no mesmo desafio para ficar ganhando life, esqueça! O máximo que você pode ganhar são moedas, life que é bom, nada! Se você perder, será menos um ponto de life.

Os mini-games são dos mais variados, chegando a ser viciante. Quanto mais tempo se joga, mais tempo se quer jogar (até que ficou legal esta frase!). Neste mini-game você terá de acompanhar o ritmo. É só apertar o botão **A** quando o marcador passar em cima do instrumento que seu personagem toca. Tente acertar o máximo possível.

Este é um dos melhores, seu objetivo é passar por baixo dos obstáculos seguindo um ritmo de aperto de botões. Se você ficar apertando demais o botão, seu personagem vai cair para trás. Se apertar algumas vezes e parar, ele vai se levantar aos poucos, enquanto se aperta o botão, seu personagem dará um pulo para frente.

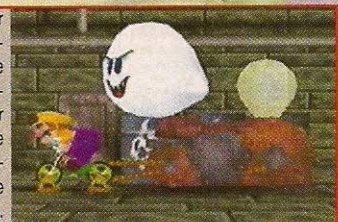
Pode-se dizer que criatividade foi o que não faltou neste game. Neste mini-game você terá de contornar a figura do chão. O ganhador será aquele que conseguir fazer o contorno mais perfeito possível. Às vezes todos podem ganhar (uma espécie de empate), mas aí vai depender da dificuldade que você escolher entre os personagens.

Personagens no tabuleiro!?

Vamos a algumas explicações básicas para se orientar no tabuleiro que pode variar de formato, tamanho ou mesmo objetivos que são impostos (caso você esteja jogando em um dos seis mundos do Warp Pipe). Nos tabuleiros, é possível cortar caminho, trapacear (passando um amigo ou mesmo o computador para trás), usaraaaaaaaaaa e o número que aparecer vai determinar o número de espaços (as bolinhas do tabuleiros) que o personagem vai andar. O mesmo acontece para os demais, quanto mais voltas no tabuleiro você der, melhor. Em todos os mundos, depois de dar uma volta completa, você vai passar pelo ponto de partida, onde pode ganhar dez ou mais moedas com o guia (Koopa Troopa) do jogo. Enquanto estiver no tabuleiro, você não pode fazer seu personagem pular ou atacar. Toda vez que um personagem joga, os outros permanecem parados esperando a vez ou mesmo a sorte. É possível que dois ou mais personagens caiam no mesmo espaço, não apresentando problema algum. Caso esteja jogando no Mini-Game Stadium, note que no tabuleiro há espaços vermelhos.

É neles que pinta a sorte ou o azar para todos os jogadores. Caso um dos personagens caia em cima de um espaço vermelho e os outros três não, o desafio que vai rolar, depois que os quatro jogadores se moverem pelo tabuleiro, determina a união dos personagens ou não. A união dos personagens pode ser tanto a seu favor ou mesmo contra. Quando pintar o desafio, uma tela vai mostrar o tipo de desafio para você (podendo ser cada um por si, dois contra dois, três contra um ou mesmo agir em conjunto). Antes de entrar num desafio, um quadro vai aparecer e nele alguns nomes de jogos. Apertando o botão, ou não, o marcador vai parar em cima de um dos nomes e definir o jogo escolhido. Na seqüência vai aparecer uma tela da explicação do jogo juntamente com uma foto, do lado direito, dando uma idéia do tipo de jogo. Do lado esquerdo da tela, vão ser mostrados os personagens (ou alguns tipos de funções) e neles podem estar a definição (solução) do jogo. Como são mais de cinqüenta tipos de mini-jogos, não dá para dar uma definição detalhada de todos, mas saber qual é o objetivo fica muito fácil depois de participar de alguns deles (logicamente).

Se dois caírem num casa espaço vermelho (mesmo não sendo no mesmo ponto), estes dois personagens podem agir em dupla contra os outros dois, mas isso não ocorre com freqüência. Ainda dentro do Mini-Game Stadium, há uma casa com uma figura de estrela que permite ao personagem que parou em cima dela, participar de um mini-jogo sozinho. Ele pode ser fácil ou difícil, dependendo se nele será exigido comandos de seu personagem (andar, pular, bater em objetos pegar coisas, etc.), sendo que os personagens não apresentam uma jogabilidade precisa. Mas nestes mini-games, há uma possibilidade de 80% de se sair vitorioso. Se você cair em cima de normal (azul), nada vai acontecer, então basta esperar sua vez de mover. Toda vez que você der uma volta completa pelo tabuleiro e chegar ao ponto de partida, o guia vai lhe dar uma certa quantidade de moedas (isso toda vez que você passar por ele). Mudando da água pro vinho, vamos para uma breve explicação dos tabuleiros da Warp Pipe.

Uma desvantagem que pode pintar durante o divertimento em Mario Party é o uso do controle analógico. Ele será usado muito em alguns mini-jogos você terá de se submeter a ser muito rápido em seu manuseio. Neste joguinho, você terá de girar o controle analógico 360º o mais rápido que puder (outros exigem seguir um ritmo).

O trabalho em equipe também foi bem elaborado, o objetivo em equipe (neste mini-jogo) é encaixar a chave na fechadura para abrir a porta do tesouro. Se os inimigos tocarem em quem estiver com a chave, fim do joguinho. É possível um tomar a chave do outro, mas os riscos são grandes.

Quando se desce as corredeiras, sempre vai ser três contra um. O segredo é girar o direcional analógico seguindo um ritmo (nem muito rápido e nem muito devagar). Para ver os comandos, basta apertar ◀ ou ▶ durante a explicação do tipo de mini-jogo. Se você tiver uma noção básica de inglês, ajudará bastante também.

Na pescaria você deve ter uma certa noção de distância para arremessar a mão e fisgar um item. A sincronia de tempo e arremesso deve ser quase perfeita. A distância do arremesso varia de acordo com a pressão exercida no direcional analógico. Para puxar a linha rapidamente, gire 360º o mais rápido que puder (o controle vai sofrer!).

Em todos os seis mundos, a maioria dos espaços tem as mesmas funções mencionadas no Mini-Game Stadium, mas mesmo assim aparecem mais tipos de casas e pequenas diferenças nas demais, como se fossem penalidades e vantagens. Os espaços normais apresentam ganho de moedas para os personagens. Os espaços vermelhos ainda indicam desafios (tanto em dupla quanto três contra um), mas se você ou qualquer um cair em cima dela, o personagem perde algumas moedas. Os espaços com figura de cogumelo, podem dar vantagem ou desvantagem para quem cair em cima. Caindo nestes espaços, uma caixa aleatória vai aparecer em cima do personagem (que estiver lá), obrigando-o a acioná-la. Se o personagem tirar o cogumelo vermelho, vai ganhar o direito de tirar a sorte e poder se mover mais uma vez pelo tabuleiro; caso tire o cogumelo roxo, o personagem vai ficar "poison" e perderá a vez na jogada seguinte. Os espaços com desenho de **?** (nos mundos de Warp Pipe) vão trocar Toad e Bowser de lugar. Estes dois fazem parte em todos os mundos existentes em Warp Pipe. Se você chegar ao final do tabuleiro, e tiver 20 moedas ou mais, é possível comprar uma estrela de Toad (quem tiver mais estrelas e dinheiro ganha o jogo). Se os turnos não acabarem, você voltará para o ponto de largada do tabuleiro e terá de fazer todo o trajeto até chegar a Toad e comprar mais uma estrela e assim sucessivamente. Caso um dos personagens chegue até onde estava Toad e por um acaso encontre Bowser (caso tenha pisado no espaço com desenho de **?**), o arqui-inimigo de Mario vai lhe vender uma estrela por 40 moedas e quando estiver com o dinheiro na mão, ele vai falar que a estrela é falsa. Isso vai resultar na perda de dinheiro e ter de recomeçar novamente da estaca zero! Quando Bowser estiver no lugar de Toad, a sorte vai ter de estar ao seu lado, você terá de parar em cima do espaço com desenho de **?** e deixar Toad à mostra, ou torcer para outro personagem chegar primeiro que você e falar com Bowser para que Toad volte (na sua vez). Mas como dito, a sorte deve estar ao seu lado. Em alguns mundos, você pode encontrar vários espaços com a figura de **?**, mas não significando que você troque Toad e Bowser (como exemplo, leve em conta o Peach's Birthday Cake). Pisando em um espaço com desenho de **?**, pode fazer aparecer um dos capangas de Bowser, querendo vender seus serviços para o bem ou para o mal (evite comprar a semente vermelha). Seja esperto na hora de comprar itens com eles. Como existem caminhos aleatórios, escolher o certo para adquirir a estrela, vai ficar dependendo da sorte (parece que não há nada sem relação com a sorte no game).

Trapaceando de maneira honesta!

Se a sorte não estiver com você, o jeito é apelar para a trapaça. Em todos os tabuleiros (no Warp Pipe) haverá um fantasma na beira do caminho a ser percorrido (no geral ele fica em lugares onde há divisa de caminhos). Caso você esteja com falta de grana para comprar a estrela, fale com o fantasma e escolha a primeira opção dele para que ele vá roubar algumas moedas de um personagem que você escolhe (uma lista com o nome dos personagens aparece do lado direto). Caso você esteja num daqueles dias de azar, e tiver cinqüenta moedas consigo, fale com o fantasma e escolha a segunda opção. Quando aparecer a lista, selecione o nome do personagem que já tiver comprado uma estrela e deixe o resto com o fantasma. Ela trará a estrela para você, mas é bom você ter uma grana considerável para se dar bem sem esforços. A terceira opção que o fantasma lhe dá é para não fazer nada em relação aos outros personagens. A quarta opção é para continuar o caminho pelo mapa. Esta é uma das maneiras de ser um trapaceiro honesto (e pensar que falamos isso na maior cara-de-pau...).

Outra maneira de se trapacear nos mini-jogos é parar em cima do espaço com desenho de **!**. Nele você vai tentar a sorte, podendo favorecer você ou outros personagens. Haverão três caixas girando, nas duas da ponta estão desenhadas figuras parecidas com cada personagem presente no tabuleiro. A caixa do meio mostra setas que podem estar direcionadas para uma das caixas laterais. Na caixa com a seta, haverá um valor de moedas registrado ou a figura de uma estrela. Acionando as três caixas (pulando por baixo delas) haverá duas figuras de personagens e a caixa do meio (a seta com um valor) vai favorecer um dos personagens registrados nas caixas laterais. ***Exemplo:*** estando as duas caixas laterais acionadas (uma com a imagem do Mario e outra com a imagem d e DK) a caixa do meio será a grande cartada. Acionando-a, a seta vai apontar para uma das imagens. A imagem que foi apontada, será a grande vitoriosa, pois o personagem de acordo com aquela imagem vai receber a quantia (mostrada acima da seta) do outro personagem. O ruim desta trapaça é tentar favorecer a si mesmo, pois as chances de errar são grande e o prejudicado, chegando a perder até uma estrela, pode ser você. O bom dessa trapaça é que há possibilidades de ganhar as estrelas de um dos personagens, basta ter muita sorte. Outra coisa que pode acontecer é a troca de moedas de um personagem com outro (quando aparecer duas setas indicando lados opostos), a quantidade de moedas de um persnagem passará para o outro; o mesmo acontece com quem recebeu o valor de moedas (sendo que ele também passará o tanto de moedas que tinha para o outro personagem).

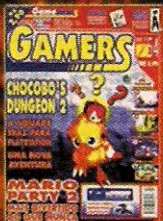
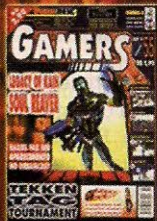
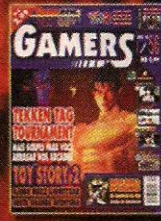
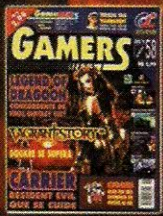
No tabuleiro, alguém pode cair em cima da figura de Bowser. Nela será mostrada um quadro com algumas brincadeiras aleatórias, mas todas vão favorecer Bowser. Caso você caia em uma destas brincadeiras, seu personagem pode se dar mau ou pode haver uma escapatória, de forma que você ferre os outros participantes para se safar da dívida! O resto já dá para imaginar... Eis aqui alguns tipos de trapaça honesta, mas há possibilidades de haver mais, descobrir fica por sua conta. ***Obs.:*** do mesmo jeito que você pode prejudicar os outros, espere pelo pior de seus "amigos" que estiverem no tabuleiro.

E por fim...

A união da Nintendo com a Hudson foi uma das grandes cartadas do momento, levando em conta que os games para o console da Nintendo não estão tão em alta quanto se pensava que estariam conforme o passar do tempo, como hoje em dia. Sem dúvida a união faz a força e Mario Party é mais uma prova de que este conceito funciona. A garantia será de horas e horas de muita diversão, entrando em cinqüenta mini-jogos e muitos afazeres para ocupar seu tempo, em outras palavras, Nintendo e Hudson levaram todos os méritos neste super game.

GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS

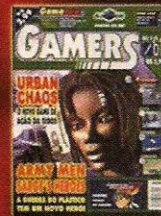
Cód.: R-G 53
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 54
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 55
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 56
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 57
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 58
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 59
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 60
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 61
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 62
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 63
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 64
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 65
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 66
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 67
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 68
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 69
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 70
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 71
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 72
Cada R$ 3,80

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

- Cód.: R-G 53 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-G 54 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-G 55 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-G 56 - Cada R$ 2,99 ( )
- Cód.: R-G 57 - Cada R$ 2,99 ( )
- Cód.: R-G 58 - Cada R$ 2,99 ( )
- Cód.: R-G 59 - Cada R$ 2,99 ( )
- Cód.: R-G 60 - Cada R$ 2,99 ( )
- Cód.: R-G 61 - Cada R$ 2,99 ( )
- Cód.: R-G 62 - Cada R$ 2,99 ( )
- Cód.: R-G 63 - Cada R$ 2,99 ( )
- Cód.: R-G 64 - Cada R$ 2,99 ( )
- Cód.: R-G 65 - Cada R$ 2,99 ( )
- Cód.: R-G 66 - Cada R$ 2,99 ( )
- Cód.: R-G 67 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-G 68 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-G 69 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-G 70 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-G 71 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-G 72 - Cada R$ 3,80 ( )

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 266-3166 **ATENÇÃO:** 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

STAR WARS EPISODE I RACER

UM GRANDE SUCESSO DOS CINEMAS DIRETO PARA SEU N64

DE VOLTA PARA O PASSADO

Há vinte e dois anos atrás (o que quer dizer que você talvez nem tivesse nascido ainda e o video game estava apenas no começo), o até então desconhecido diretor, Geoge Lucas, lançava Guerra nas Estrelas, um filme sobre ficção científica com atores também desconhecidos e muitos efeitos especiais. O filme superou todas as expectativas e então foi lançada a continuação, O Império Contra-Ataca e depois O Retorno de Jedi, fechando-se assim a trilogia, deixando o diretor George Lucas milionário e o ator Harrisson Ford (Han Solo) conhecido no mundo todo.

Com o sucesso de Guerra na Estrelas, as softhouses tentaram conseguir licença para transformar o filme em jogo. Porém, ao invés de deixar o nome e a marca para outra companhia, a Lucas Film teve a idéia de montar a sua própria divisão de games: a Lucas Arts. Desnecessário dizer que só se deram bem, tanto nos arcades, como em jogos 2D em geral, simuladores de vôo e outros gêneros. Tudo isso foi feito com a trilogia original de Star Wars: A New Hope, The Empire Strikes Back e Return of the Jedi.

Já há algum tempo foi anunciada uma nova trilogia, criando muita expectativa e finalmente o primeiro episódio foi lançado, Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, causando filas nos cinemas, como era de se esperar. No Brasil a estréia estava prevista para 24 de junho.

Com a nova trilogia, um novo universo se abriu para alguns novos títulos. O primeiro deles é Star Wars: Episode 1 Racer, baseada na seqüência da corrida de Podracer (um tipo de carroça espacial) mostrada no filme. Este é o primeiro game de corrida da Lucas Arts para o Nintendo 64, e desta vez a Nintendo do Brasil (ou Gradient Entertainment) saiu na frente e lançou o jogo um mês antes do filme.

O JOGO

A adaptação e expansão da melhor cena do filme que está sendo considerado o melhor da década, assim é Star Wars: Episode I Racer.

Anakin Skywalker é Darth Vader ainda criança. Com nove anos ele é escravo do comerciante Watto e busca sua liberdade correndo na Podracing, uma corrida alucinante de naves terrestres.

Você controla um podracer em um torneio a la Ben Hur... Star Wars. Cada corredor dirige um veículo com uma pequena cabine que é literalmente arrastada por duas turbinas enormes. Estes veículos atingem uma velocidade de novecentas milhas por hora (ou mais de 1400 km/h), depois de equipadas e nunca voam mais do que alguns pés do solo. A idéia da disputa foi do próprio George Lucas, que também concebeu os podrecers.

Quando a Lucas Arts fez a primeira leitura do script do filme, a cena de dez minutos do podracer foi escolhida por unanimidade para ser adaptada como game introdutório.

Ao invés de uma simples corrida no deserto mundo de Tatooine, você tem sete planetas adicionais e mais de vinte pistas para correr.

Anakin Skywalker deverá enfrentar vinte estranhos alienígenas como oponentes (alguns exclusivos do jogo), além do trapaceiro Sebulba, que detém o único podracer equipado com armas.

A jogabilidade é bastante parecida com a de outros games de corrida futurística, como Wipeout XL, da Psygnosis e F-Zero X, da Nintendo, com exceção de que neste game não há power-ups para adquirir e você não pode usar armas ofensivas contra seus oponentes, pelo menos até que você habilite o podracer de Sebulba. Você compete em três torneios: Amateur (iniciante), Semi-Pro (intermediário) e Galactic (avançado), compostos de sete pistas cada. Se você bater, tem o direito a consertar o podracer, o que deixa o game mais interessante. Colocando-se entre os quatro melhores, você pode continuar na próxima corrida e pode ganhar dinheiro para comprar peças para reposição, andróides para consertar seu podracer ou até mesmo um veículo novo, que você precisará para segurar seus oponentes com alta IA (inteligência artificial). Chegando no mínimo em terceiro na última pista de um torneio, uma pista extra se abrirá. Terminando os três torneios você pode competir no campeonato Boonta Eve Classic. Além do modo single-player, a Lucas Arts incluiu também o two-player, com tela dividida.

Embora o jogo pareça lento no começo, após o primeiro circuito o game vai ganhando intensidade, o caminho vai se estreitando, as batidas vão se tornando inevitáveis e os oponentes só estão esperando um deslize seu para tomarem a dianteira. Você encontrará obstáculos como rochas ou grandes astronaves tão repentinamente que terá que contar com

sua habilidade ou sorte quando não conseguir evitá-los. Mas o que faz da velocidade diversão é a combinação de uma fantástica máquina com controles fáceis. Você usa o controle analógico para guiar sua nave, o botão A para acelerar, B para frear, Z para deslizar e ajudar a fazer curvas, R para reparar dano/ disparar arma (dê dois toques para disparar e use este botão com moderação, pois ele reduz a velocidade enquanto estiver sendo usado). O botão L alterna entre Progress Bar, Perimeter Progress Loop e duas visões diferentes do mapa, C-▲ muda as 4 diferentes visões da corrida, C-▼ para uma visão por trás do podracer, C-◀ inclina o podracer para o lado esquerdo, C-▶ inclina o podracer para o lado direito e o Start pausa o game.

Os gráficos não chegam a ser os melhores, mas também não há necessidade de serem. E você pode usar o Expansion Pack para melhorar os cenários impressionantes e bem projetados, incluindo vulcões, desertos e cavernas. Em especial, os circuitos Oovo IV e Ando Prime, que são muito detalhados e podem até tirar a atenção da condução de sua nave. Utilizando o Expansion Pak você terá uma resolução mais alta, mas o frame-rate fica prejudicado.

Os efeitos sonoros no game são muito bons e incluem sons originais do filme, inclusive as vozes digitalizadas dos personagens, o ronco dos motores e a fantástica trilha sonora do maestro John Williams na abertura do game e nas telas de opções. Mas a música soa como se você estivesse jogando de longe e não é constante.

O game começa muito fácil e então, de repente, adquire extremo desafio, ao ponto em que você desejará pegar o dinheiro dos prêmios e reiniciar as corridas até que as domine completamente. Sem os veículos melhorados, que precisam de dinheiro extra para consegui-los, você não terá chance contra os outros pilotos. Através de truque, pode-se usar mais algumas pistas ou um torneio no modo mirror para estender o game um pouco mais.

Assim, com quase nenhum ponto negativo, SW:E1R é um game incrivelmente rápido e superdivertido. Melhor que F-Zero X, do Nintendo 64 e Wipeout XL, do Playstation. Comparando com o filme, é até melhor que a cena que o inspirou.

COMANDOS

BOTÃO B Freios

BOTÃO L Alterna entre o mapa e barra de posição na pista

START Pausa o game e tela de opções

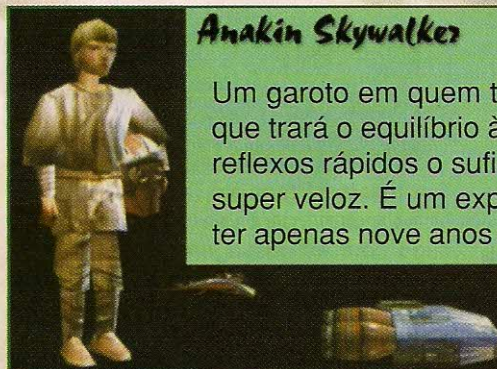
BOTÃO R Reparar o dano (segure e solte) e provocação

BOTÃO C
- ▲ Alterna entre 4 visões de câmera
- ▼ Segure para olhar no retrovisor
- ◀ Girar para a esquerda
- ▶ Girar para a direita

BOTÃO Z Desliza o Pod Racer para ajudar a fazer curvas

CONTROLE ANALÓGICO Controla o Pod Racer

BOTÃO A Acelerador

PERSONAGENS PRINCIPAIS

Ody Mandrell

Nativo de Tatooine, é fanático por velocidade.

Neva Kee

Secreto: seu Podracer é o único a ter motores conectados à máquina.

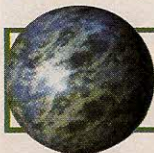
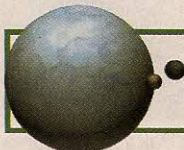
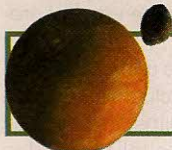
Aldar Beedo

Secreto: caçador de recompensas que entrou na corrida para ganhar o prêmio pela cabeça de Sebulba.

Sebulba

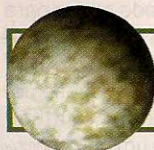
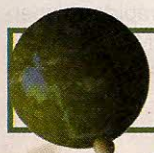
Secreto: considerado o melhor piloto de Mos Espa, adora vencer e ver seus oponentes sofrerem acidentes.

OS PLANETAS

Na maior parte do jogo você pode ficar em 3º ou até 4º lugar para ir para a próxima corrida. Porém, é mais interessante ficar em um curso até obter o 1º lugar para destravar mais corredores e aumentar a dificuldade do game.

Aquilaris: um planeta totalmente coberto por água, com ilhas, corais, uma cidade flutuante e diversos túneis perigosos.

Ando Prime: um dos mais belos visuais do jogo, com percursos montanhosos e enormes gasodutos, dividindo espaço com torres glaciais e superfícies congeladas.

Mon Gazza: concentra algumas das pistas mais hostis do jogo. É um planeta poluído com chaminés de gás. Fique longe das máquinas de perfuração.

Malastare: onde se encontra a pista mais difícil do jogo, a Sebulba's Legacy e é também construida pelo próprio Sebulba. Há muito gás metano que causa explosões nos Podracers.

Oovo VI: planeta que serve como prisão-colônia de trabalhos forçados e possui uma pista com armadilhas explosivas.

Tatooine: cenário do campeonato anual de Podracer, Boonta Classic, promovido por Jabba the Hutt, e terra natal de Anakin Skywalker. Sua superfície possui enormes desfiladeiros.

Ord Ibanna: com muita nuvem e arquitetura moderna é também um dos cursos mais difíceis do jogo.

Baroonda: planeta pantanoso, com muita neblina e um visual misterioso, escondendo geiseres mortais e poços com lava incandescente.

OS CIRCUITOS

AMADOR

Ideal para você praticar técnicas de pilotagem.

Boonta: localizada em Tatooine, com muita área plana para usar turbo. Tome cuidado com as passagens estreitas e rochas.

Moon Gazza Speedway: por ser uma pista fácil, os outros pilotos se aproximarão facilmente de você. Tente ir bem nas curvas para manter a liderança.

Beedo: Uma das pistas mais bonitas do circuito, com perigosas formações de gelo e desfiladeiros. A dificuldade fica por conta do terreno escorregadio.

Aquilaris Classic: esta pista passa por pontes e túneis. Tome cuidado com as portas que abrem e fecham.

Malastore 100: possue uma curva super complicada e uma fenda onde você deverá usar seu turbo para saltar.

Vengeance: localizada em Oovo VI é muito traiçoeira. Procure evitar as pedras flutuantes.

Corrida nas Minas: cheia de acidentes, bifurcações e equipamentos de mineração na pista. Passe com cuidado por eles.

SEMI-PRÓ

Você deverá ter treinado bastante no Amador e ter equipado seu Podracer para poder enfrentar este circuito, com pistas mais difíceis e maiores.

Surken City: a segunda pista de Aquilares com as portas que se fecham. Fique atento com o super aquecimento de seu Podracer e cuide de não bater para não explodir.

Hawler Gorge: o belo visual esconde perigos, como as estalagmites de gelo.

Dug Derby: aqui as curvas são mais fechadas e a pista é mais estreita. Tente ir devagar nas curvas e tome cuidado com as erupções de gás.

Scrapper's Run: a primeira corrida em Ord Ibanna. Algumas áreas não possuem guardrail, portanto, se cuide para não cair fora.

Zugga Challenge: a pista se divide constantemente e você deverá escolher o melhor caminho.

Baroo Coast: no litoral de Baroonda, com uma parte na floresta. Cuidado com superaquecimento.

Bumpy's Breakers: sobre o nível do mar, nas ilhas Aquilares, possui curvas terríveis. Só use turbo em retas.

GALÁTICO

Aqui você terá que usar toda a sua habilidade. Os Podracers estarão mais velozes e as pistas não admitem erros.

Executioner: as aberturas estreitas e curvas difíceis de serem feitas fazem desta, uma pista bem complicada para dirigir. Tome cuidado com as pedras.

Sebulba's Legacy: consta que foi criada pelo próprio Sebulba, com curvas super complicadas e atalhos escondidos. Cuidado com o buraco na reta final.

Grabvine Gateway: esta parece quase impossível. Vá pelos atalhos para ganhar alguns segundos.

Andobi Montain Run: mesmo caminho da Howler Gorge (do circuito Pró) até a parte do salto, depois a pista leva a geleiras e um labirinto de túneis. Evite usar turbos nesta parte.

Detro's Revenge: cheia de torres e caminhos complicados. Você pode pegar tanto a pista de cima quanto a de baixo.

The Gauntlet: baseada na Executioner, contém uma porção extra de curvas complicadas e também algumas retas. Não tem um caminho específico, portanto, fique de olho no radar no canto da tela.

Fire Montain Rally: possui algumas curvas tenebrosas que levam a um vulcão ativo. No vulcão, procure ficar no meio da pista e se cair no magma, saia rapidamente e conserte os motores.

OS PODRACERS

Cada veículo possui seus próprios estilos e características. As capacidades estão divididas nos 7 desempenhos diferentes, que podem ser vistos em vários menus do jogo. Os desempenhos estão baseados em tração, capacidade de curva, aceleração, velocidade máxima, freio, refrigeração e conserto. Quando você começa a corrida, só 6 Podracers estão disponíveis. Conforme vai progredindo, pode adquirir 23 podracers diferentes.

Anakin Skywalker: é um Podracer de tamanho pequeno, tem aceleração acima da média, boa dirigibilidade e resposta nas curvas.

Ebe Endocott: de tamanho médio, um pouco lento nas curvas, oferece uma aceleração média e uma boa dirigibilidade.

Dud Bolt: de tamanho médio, apresenta dirigibilidade e resposta nas curvas abaixo da média. A aceleração é acima da média.

Gasgano: o que compensa é a aceleração acima da média. O tamanho é médio, dirigibilidade medíocre e resposta nas curvas abaixo da média.

Elan Mak: possui tamanho grande, dirigibilidade mediana, resposta nas curvas abaixo da média e aceleração excelente.

"Bullseye" Navior: tem excelente resposta nas curvas, tamanho pequeno, dirigibilidade muito boa e aceleração lenta.

Toy Dampner: de tamanho pequeno, fácil de pilotar, um pouco abaixo da média nas curvas e com aceleração lenta.

Slide Paramita: alto nível de resposta na dirigibilidade e nas curvas e aceleração abaixo da média.

Ben Quadinaros: boa resposta na aceleração, atinge grande velocidade, mas superaquece facilmente. Nas curvas, é abaixo da média e possui boa dirigibilidade.

Fud Sang: de tamanho pequeno, dirigibilidade e aceleração medianas, é um pouco lento nas curvas.

Ody Mandrell: mediano em todas as categorias e aceleração acima da média, ideal para iniciantes.

Boles Roor: de tamanho médio, com aceleração um pouco acima da média, dirigibilidade e resposta nas curvas medianas.

Bozzie Baranta: apresenta dirigibilidade abaixo da média, tamanho pequeno, aceleração mediana e boa resposta nas curvas.

Neva Knee: de tamanho médio, com a menor aceleração entre os podracers, compensa pela ótima dirigibilidade e boa resposta nas curvas.

Clegg Holdfast: fraca dirigibilidade, tamanho médio, aceleração lenta e resposta mediana nas curvas.

Mars Guo: o maior podracer do grupo, apresenta resposta excelente nas curvas, dirigibilidade razoável e aceleração lenta.

Wan Sandage: de tamanho médio, boa dirigibilidade e resposta nas curvas e aceleração abaixo da média.

Ark "Bumpy" Roose: este enorme podracer possui fraca dirigibilidade e resposta nas curvas e aceleração lenta.

Mawhonic: de tamanho grande é um dos mais rápidos. Oferece boa dirigibilidade e resposta nas curvas.

Aldar Beedo: este grande podracer apresenta excelente aceleração, boa dirigibilidade e resposta nas curvas.

Ratts Tyerell: de tamanho grande, tem excelente aceleração, boa resposta nas curvas e dirigibilidade um pouco abaixo da média.

Sebulba: o enorme podracer possui a maior velocidade máxima, aceleração acima da média, boa dirigibilidade e resposta nas curvas.

Teemto Pagalies: possui excelente resposta nas curvas, tamanho enorme e dirigibilidade mediana.

MANHAS

- Compre seus andróides o mais rápido possível. Eles mantém suas peças novas em boas condições por um bom tempo, sem eles, essas peças se quebram facilmente.
- Se você estiver tendo problemas para bater um certo level, entre na corrida e explore o seu percurso, procurando por atalhos e segredos. Às vezes eles são necessários para vencer neste level.
- Fique sempre no meio da pista e sempre na estrada para ir mais rápido pela sua menor tração.
- Tente obter tantos podracers quanto possível, chegando em 1º lugar em todas as corridas. Os novos pods lhe dão mais opções para você escolher. Experimente a todos para achar aquele que melhor se adapta ao seu estilo de jogo.
- Se você tiver com um podracer grande, use-o a seu favor. Quando estiver próximo de outros corredores, bata neles e os faça chocar contra as paredes. Isso não afetará muito sua velocidade e os deixará bem atrás de você.
- Se você finalmente acessar Sebulba, não confie completamente em seu "flamejet" para vencer as corridas. O uso desta arma reduz a velocidade.
- Para usar o turbo, quando seu podracer já estiver na velocidade máxima, segure o direcional analógico para cima até que a barra de aceleração esteja cheia, então solte e aperte o acelerador rapidamente.
- Use os turbos com cuidado para não causar um incêndio.
- Segure para frente no controle análogico para uma velocidade máxima mais alta e para trás, para curvas mais fechadas.
- Quando der um salto, aperte para trás (no controle analógico) para um salto mais longo e mais alto para você poder atirar de cima em outros podracers, e para frente para um salto mais rápido.

OS PERSONAGENS DA NINTENDO LUTAM PARA VER QUEM É O MELHOR

Imagine unir Mario, Yoshi, Kirby, Donkey Kong, Link e outros personagens famosos da Nintendo que fizeram a cabeça da galera em um jogo de... luta?! Bem, mais ou menos isso, um jogo de luta de patifaria, garantindo muita diversão.

À sua disposição estão oito personagens da Nintendo, mais quatro secretos, em nove locais famosos, indo de Hyrule Castle de Zelda ao Planeta Zebes da série Metroid. De Super Mario Bros., temos Mario, Yoshi e Luigi (secreto), de Donkey Kong Country, Donkey Kong, da série Zelda, Link, de Super Metroid, Samus Aran, de Kirby, Kirby, de Star Fox, Fox McLeod, de Pokemon, Pikachu e Jigglypuff (secreto), de F-Zero, Captain Falcon (secreto) e de Earthbound (Mother), Ness (secreto).

Ambos os personagens e estágios têm suas habilidades e ca-

racterísticas próprias, como o hookshot de Link, Yoshi usa sua língua, Fox com a blaster, etc.

O objetivo do game é simples. Chutar, socar ou arremessar para fora das plataformas para marcar pontos. Isto é mais fácil dizer do que fazer, já que cada lutador pode dar pulos múltiplos (a maioria pode dar dois, mais um golpe especial que prolonga o pulo). Cada personagem também tem uma barra de dano que aumenta com cada hit. Quanto mais dano você recebe, mais longe você é arremessado. Os botões A e B são para atacar e variam dependendo da direção que você pressiona o direcional e o R, para agarrar, bloquear, lançar projéteis ou chutar no ar. Os botões C são para pular, o L para uma pose final (usada para pontos extras no final da partida) e Z ativa shield (escudo). Cada personagem pode socar, chutar e arremessar com seus golpes próprios.

A quantidade de golpes é bem limitada comparando Smash Bros. a um jogo de luta tradicional. O real desafio não está em aprender combos complexos, mas em dominar a arte de chutar os outros jogadores para fora da plataforma. Usando golpes especiais de grande efeito, os oponentes podem ser nocauteados, mas usar golpes fáceis de serem executados junto com um item e boa pontaria, ou chutes aéreos que enviam o outro jogador para baixo, é a chave para marcar pontos.

Além dos golpes especiais de cada personagem, a Nintendo e a HAL incluíram também uma variedade de itens e armas que aparecem aleatoriamente nas fases. São eles:

Motion Mine: adere a superfícies e explode qualquer um que pise nelas.

Bomb Soldier: explodem com o impacto.

Bumper: pode ser lançado em oponentes para jogá-los para fora.

Poke Ball: um Pokemon aleatório que provê power-ups ou ataca seus oponentes (Onyx, Snorlax, Charmander, Chansey, Beedrill, Goldeen, Staryu, Koffing e Mewtwo).

Energy Blade: versão da lightsaber de Star Wars.

Hammer: o famoso martelo de Donkey Kong. Você pode saltar, mas só uma vez.

Paper Fan: bom para arremessar, mas não causa muito dano.

Home Run Bat: acerta seus oponentes no estilo Ken Griffey.

Flame Flower: outro famoso item de Mario. Dispara uma rajada de fogo contra o inimigo.

Ray Gun: a blaster de Star Fox pode dar 16 tiros.

Star Wand: derrota seus oponentes ou atira 20 estrelas.

Maxim Tomato: recupera até 100% da barra de dano.

Heart Container: o coração de Link retorna sua barra de dano para 0%.

Star: invencibilidade por longo tempo.

Green Shell: desliza ao redor e causa muito dano.

Red Shell: salta para frente e para trás.

Barrel: rola ao redor dos oponentes.

Chansey Egg: obtém power-ups.

Capsule: arremesse em oponentes para dano extra.

Crate: despedaça com o impacto.

Enquanto os diferentes itens somam muitas variações nas lutas, o número de fases e personagens poderia ser maior. Incluindo as clássicas fases secretas, há um total de nove ambientes de luta (mais alguns adicionais no one-player mode). Isto não é realmente um problema no modo multiplayer, mas o modo para um jogador fica muito limitado. Embora o game possua estágios bônus para cada um dos 12 personagens e algumas batalhas contra inimigos múltiplos, a ordem de aparecimento dos oponentes nunca muda. Por outro lado, a Nintendo acrescentou alguns toques, como um sistema de pontuação único que dá pontos bônus para estilo do lutador, velocidade e perfeição, como também o registro (save) no cartucho pelo recorde de permanência de vitória, KOs, TKOs, tempo, uso de personagem, ranking, ataque total e dano total.

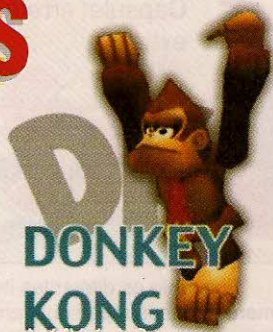
O modo Multiplayer é o melhor do jogo, podem jogar até quatro players simultaneamente, mas aí a visão fica um pouco complicada. Os jogadores ou lutam com um limite de tempo marcado ou com certo número de vidas e podem se dividir em times.

Os gráficos de Smash Bros. são apenas bons. Os personagens não são muito detalhados, mas são bem animados e o framerate do game é fluiente, com pequeno slowdown no modo para 4-player. Os gráficos das fases variam. Peach's Castle, Congo Jungle, Hyrule Castle e Sector Z são todos maravilhosamente desenhados, mas os tons pastéis de Yoshi's Island, Saffron City ou Dream Land parecem ser em baixa resolução. A fase Samus Aran's Zebes não recria as mal-humoradas cavernas e ambientes espaciais da série Metroid, mas a secreta Mushroom Kingdom causa muita nostalgia com seu visual 2D.

Na parte sonora, você encontra as suas melodias favoritas e sons dos personagens, já que nenhum dos personagens fala. Além de algumas músicas novas, as batalhas são acompanhadas por "re-mixes" de Overworld tema de Zelda, do tema original de Star Fox, assim como as músicas de Mario do NES, Donkey Kong Country, Pokemon e Metroid. O chato foi a Nintendo of America ter alterado, para a pior, alguns efeitos da versão japonesa.

Smash Bros. possui um S-RAM chip para armazenar todos os saves do jogador, sem a necessidade de um Controller Pak. Para um melhor proveito, use o Rumble Pak.

Eat: B (no ar)
Egg Toss: Segure ↑, B (no ar)
Head Stomp: Segure ↓, B (no ar, power hit)
Double Kick Combo: A, A
Head Uppercut: Segure ↑, A
Tail Spin: Segure ↓, A (no chão)
Side Kick: Segure →, A
Head Butt: ↑ + A (power hit)
Double Tail Sweep: ↓ + A (power hit)
Horizontal Head Butt: → + A (no chão, power hit)
Tail Flip: Segure ↑, A (no ar)
Aerial Run: Segure ↓, A (4 hits, no chão)
Flip: Segure →, A
Back Kick: Segure ←, A

Fireball: B (no ar)
Coin Uppercut: Segure ↑, B (9 hits, no ar)
Spin: Segure ↓, B (no ar)
Punch: A
Kick: Segure →, A (directional)
Spin Ground Kick: Segure ↓, A (ground)
Double Low Kick: ↓ + A (power hit, ground))
Windup Punch: → + A (power hit)
Head Butt: ↑ + A (power hit)
Spin Uppercut: Segure ↑, A
Flip Kick: Segure ↑, A (no ar)
Spin Kick: Segure →, A (no ar)
Reverse Kick: Segure ←, A (no ar)
Foot Spin: Segure ↓, A (no ar, ground)

Windup: B (no ar)
Windup Punch: B (durante/ depois de um Windup, no ar, power hit)
Spin - Segure ↑, B (no ar, no chão)
Ground Slap: Segure ↓, B
Jab - A
Punch: Segure para frente, A
Low Punch: Segure ↓, A
Upward Swipe: Segure ↑, A (no ar)
Big Punch: Para frente + A (power hit)
Spinning Split Kick: ↓ + A (power hit)
Hand Clap: ↑ + A (power hit)
Foot Stomp: Segure ↓, A (no ar ou no chão)
Roll Punch: Segure para frente, A (no ar)

Absorb: B (no ar)
Sword Uppercut: Segure ↑, B (no ar, 3 hits)
Brick: Segure ↓, B (no ar, power hit)
Double Punch Combo: A, A
Rapid Punch: Aperte repetidamente A
Vertical Kick: Segure ↑, A
Low Kick: Segure ↓, A (no chão)
Spin Kick: Segure →, A (no chão)
Flip Kick: ↑ + A (power hit, no chão)
Spin Sweep: ↓ + A (power hit, no chão, behind, clear out)
Lunge Kick: → + A (power hit, no chão)
Spin: Segure ↑, A (no ar, no chão)
Downward Spin Kick: Segure ↓, A (no ar, no chão, 3 hits)
Aerial Spin Kick: Segure →, A (no ar)
Downward Back Kick: Segure

Sword Swipe: A
Spinning Sword Thrust: → + A (power hit)
Double Low Swipe: ↓ + A (power hit)
Triple Upward Swipe: ↑ + A (3 hits, no chão)
Upward Stab: Segure ↑, A (no ar)
Spin Swipe: Segure →, A (no ar)
Sword Stab: Aperte repetidamente A
Kick: A (no ar)
Double Kick: Segure ←, A (2 hits, no ar)
Upward Thrust: Segure ↑, A
Low Swipe: Segure ↓, A
Sword Swipe: Segure →, A
Sword Spin: Segure ↑, B (no ar)
Bomb: Segure ↓, B (no ar)
Throw Bomb: Segure ↓, B (depois de um Bomb, explode com impacto, no ar)
Throw Bomb: R / A (depois de um Bomb, não explode com impacto, no ar)
Boomerang: B (no ar ou no chão)
Upward Boomerang: B, ↑ (no ar)
Downward Boomerang: B, ↓ (no ar)

Blast Charge: B
Blast: B (depois de um Charge, no ar, power hit)
Air Blast: A (no ar)
Screw Attack: Segure ↑, B (14 hits, no ar)
Bomb: Segure ↓, B (no ar)
Jab: A
Spin Kick: Segure →, A
Double Kick: Segure ↑, A (no chão)
Gun Thrust: → + A (power hit)
Upward Flame: ↑ + A (3 hits)
Spin Sweep: ↓ + A (power hit)
Flip Kick: ↓ + A (no ar, power hit)
Downward Flame: Segure →, A (3 hits, no ar)
Reverse Kick: Segure ←, A

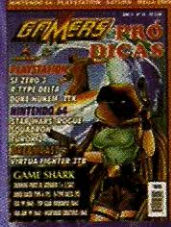
Laser: B (no ar)
Lift Off: Segure ↑, B (no ar ou no chão)
Shield: Segure ↓, B (no ar)
Double Punch Combo: A, A
Rapid Kick: Aperte repetidamente A
Vertical Kick: Segure ↑, A
Tail Spin: Segure ↓, A (no chão)
Side Kick: Segure →, A
Flip Kick: ↑ + A (no chão, power hit)
Splits Kick: ↓ + A (no chão, power hit)
Flying Spin: → + A (no chão, power hit)
Aerial Flip Kick: Segure ↑, A (no ar)
Aerial Spin: Segure →, A (no ar)
Downward Spin Kick: Segure ↓, A (4 hits, no chão)
Aerial Back Kick: Segure → , A

Electric Shot: B (no ar)
Electric Strike: Segure ↓, B (no ar, power hit)
Teleport: Segure ↑, B (no ar)
Double Teleport: Segure ↑, B (depois de um Teleport, no ar)
Head Butt: A
Tail Flip: Segure ↑, A (no chão)
Tail Spin: Segure ↓, A (no chão)
Double Kick: Segure →, A (no chão)
Super Tail Flip: ↑ + A (power hit, no chão)
Spin Kick: ↓ + A (power hit, no chão)
Electric Spit: → + A (power hit, no chão)
Flip Kick: Segure ↑, A (no ar)
Downward Electric Head Butt: Segure ↓, A (no ar, no chão)
Spin: Segure →, A (no ar)
Back Kick: Segure ←, A (no ar)

PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: R-PD 13
Cada R$ 3,00

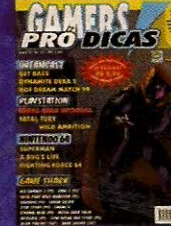
Cód.: R-PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 15
Cada R$ 3,00

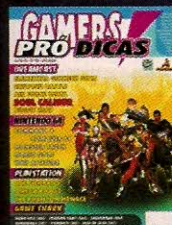
Cód.: R-PD 16
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 17
Cada R$ 3,00

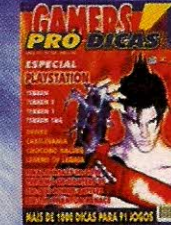
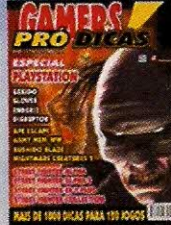
Cód.: R-PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 20
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 21
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 23
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 24
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 25
Cada R$ 4,99

Cód.: R-PD 26
Cada R$ 4,90

Cód.: R-PD 27
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

Cód.: R-PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )	Cód.: R-PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )	Cód.: R-PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )	Cód.: R-PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )	Cód.: R-PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )	Cód.: R-PD 25 - Cada R$ 4,99 ( )
Cód.: R-PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )	Cód.: R-PD 26 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: R-PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )	Cód.: R-PD 27 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: R-PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )	

Mande **CHEQUE NOMINAL**, **CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias.

Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (011) 266-3166**

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

A interatividade com o cenário é muito grande, até poste pode ser arrancado do chão.

À primeira vista os gráficos nem aparentam ser em 3D, parecem mais desenho animado.

A CAPCOM ESTRÉIA NO DREAMCAST

Power Stone foi o primeiro título da Capcom para o Dreamcast e é também fighting game de arena, totalmente 3D, com uma jogabilidade bem simples e belos gráficos.

Lançado primeiramente para arcade, o game é bastante original. Você pode interagir com objetos achados ao longo das fases, usando-os contra os adversários.

Todos os personagens são inéditos, interessantes e divertidos para jogar, cada um com uma personalidade diferente. São oito lutadores: Fokker, um jovem inglês, Rouge, uma misteriosa feiticeira; Wang Tang, um chinês praticante de artes marciais, Ryoma, o samurai japonês, Ayame, a japonesa atraente, Gunrock, o fortão; Jack the Slayer, um estranho personagem que luta com lâminas; e Galuda, um guerreiro índio. E os chefes: Kraken, um velho pirata; Valgas; e Valgas Final, um monstro enorme.

O objetivo do jogo é pegar as três pedras de poder em cada fase, que são vermelha, azul e amarela, para adquirir super poderes por um certo tempo. Quando a luta começa, cada lutador leva uma powerstone e a terceira se materializa um pouco depois.

Os gráficos não são tão detalhados como em Virtua Fighter 3TB, mas são surpreendentes. Os estágios são bem projetados e construidos: "Londo" é mostra uma Londres do século XIX, com lâmpadas a gás e cafés ao ar livre; "Mahdad" é uma paisagem oriental antiga; "Manches", um distrito Manchester; "Oedo", um ambiente japonês; "Dullstown", um clássico bar ocidental com barris de cerveja; "Dawnvolta", uma fase complicada cheia de perigo com lâminas gigantes girando; "Mutsu", uma tradicional residência de samurai; e "Tong-An", um clássico restaurante chinês com jarros enormes. Tudo nos estágios é 3D, de mesas a armas.

Na parte sonora a Capcom decidiu usar um soundtrack orquestrado na linha de Indiana Jones. Cada música se ajusta à fase, criando um clima de excitação. Os efeitos sonoros são agradáveis e as vozes são como geralmente nos jogos da Capcom, de primeira.

A jogabilidade é basicamente uma mistura de Street Fighter, Bomberman, Poy Poy, Streets of Rage, Final Fight, tudo em 3D. Você luta contra um oponente em uma área aberta, que normalmente consiste em locais com muitos objetos como cadeiras, mesas, etc.

Os controles são muito simples: botão A para pular, X para socar, Y para chutar e B é soco + chute. Pressionando B você arremessa o oponente ou pega itens. Os combos são concluídos com os básicos chain combos como "soco, soco, soco" ou "chute, chute, chute" e/ou mistura dos dois botões. Não há botão de bloqueio, mas você pode esquivar ou fugir. Tanta simplicidade acaba atrapalhando pelo limitado número de golpes.

Power Stone possui o modo Arcade, Versus e Options. Você ainda pode abrir o Extra Options e o Power Stone Collection, onde há 15 secrets para você habilitar. Alguns são itens extras que você pode ganhar vencendo com personagens diferentes, como Son Goku's Magical Staff, a clássica Predator Chain Gun e a Power Shield que bloqueia todos os ataques, exceto arremessos. Também os Mini-Games VMS que você habilita vencendo os 2 chefes, Kraken e Valgus. E o Theater Mode, além de outros itens.

A diversão do jogo é alta, você pode lutar um contra o outro como um lutador tradicional, ou correr ao redor da arena como em Ehrgeiz, usando vários objetos, mudando a luta de um espaço geralmente fixo para um ambiente totalmente 3D. Você pode pular sobre cadeiras e usar seu ambiente como trampolim para ataques, pode pegar armas em baús que aparecem na arena, como espadas, lança-chamas, bombas, ou pegar vigas para esmagar o oponente, tudo a 60 fps e gráficos hi-res.

XSCOMANDOS GERAIS

X = Soco
Y = Chute
A = Pulo
B = Soco + Chute
L = Soco + Pulo
R = Chute + Pulo
START = Pause

Arremessar = Quando estiver perto do oponente, aperte "B" para arremessar.
Agarrar = Com o botão "B" você pode pegar postes, se agarrar no teto (em alguns estágios), pegar vigas, etc. Uma vez que você pegue o objeto, use o controle para mover ao redor. Você apenas precisa pressionar "B" uma vez para pegar, não precisa segurar o botão.
Pegar objetos = O botão "B" também serve para pegar a maioria dos objetos da fase. Um círculo aparece em um objeto e você pode pegar e usá-lo como uma arma, como cadeiras, mesas, bancos. Uma vez que você pegue o objeto, você pode lançá-lo, para cima apertando o botão de Chute após pegá-lo, ou para o chão pressionando o botão de Soco. Também pode pegar um objeto, pular e lançar do ar. Com alguns personagens grandes como Gunrock ou Galuda, postes de luz e outras vigas podem ser usadas como armas. Os personagens grandes tem a vantagem de poder pegar objetos que os pequenos não conseguem como mesas enormes. Já no modo Power Drive, alguns personagens podem pegar objetos maiores.
Pegar arma = Quando você avistar um baú, encoste nele para abrí-lo e pegue a arma com o botão "B". Uma vez com a arma, você pode usá-la com os botões de Soco ou Chute.
Defender = Pressionando o botão "B" você pode pegar qualquer objeto que é enviado para você. Porém, tem um tempo certo e não funciona para objetos grandes.
Evitar ataque = Se um inimigo está para te atacar, você pode evitá-lo segurando "B" e pressionando uma direção no controle. Funciona melhor no controle digital.

ARMAS

Há oito armas principais, para usá-las, pegue-as com o botão "B". As armas aparecem aleatoriamente, normalmente em baús. Cada arma, exceto bomba e coquetel molotov, tem uma barra de energia para evitar que se use armas indefinidamente. Se você for atingido enquanto estiver com uma arma, você a perderá. Para bomba e coquetel molotov, se você for atingido enquanto estiver com um deles, você os derrubará causando explosão. A bomba continuará a contagem regressiva e você poderá pegá-la, mas é perigoso. Você pode usar qualquer destas armas no ar, porém, normalmente elas só funcionam em linha reta. Todas as armas que acertarem o oponente irão fazê-lo perder uma Power Stone (às vezes duas).

BOMB = Esta arma tem um timer, normalmente começando de 7. Em zero, ela explode mesmo se ainda estiver em suas mãos.
MOLITOV COCKTAIL = Esta arma tem um alcance pequeno, mas a vantagem é que não possui timer.
SWORD = Uma espada longa.
Há dois tipos de swords (espadas) que, embora diferentes, fazem a mesma coisa.
PIPE = Barra de aço.
GIANT HAMMER = Um martelo gigante.
GUN = Arma de fogo, com seis tiros.
FLAME THROWER = Um lança-chamas muito eficiente.
BAZOOKA = A arma mais poderosa, que causa grande dano.

SISTEMA DE COMBOS

O sistema de combos é bastante simples. Para a maioria dos personagens você pode emendar uma seqüência de ataques com um mínimo esforço.

LEGENDA

S = Soco
C = Chute
A = Arremesso

S,S,S, [S,S] (alguns personagens podem usar cinco socos)
C,C,C, [C,C] (alguns usam cinco chutes)
S,S,S, [A] (alguns personagens podem terminar com um arremesso)
C,C,C, [A]
Você pode misturar S,S,C,C, embora cada personagem tenha uma seqüência própria. O melhor conselho para dominar os combos é experimentar com seqüências diferentes. Para a maioria dos personagens, uma Power Stone será subtraída após um combo.

GOLPES ESPECIAIS

No modo Power Drive, seus ataques como socos e chutes se tornam os mais poderosos, normalmente causam grande dano. Você também pode fazer um ataque especial conhecido como Power Fusion: Soco + Pulo (Botão L) ou Chute + Pulo (Botão R). A maioria dos personagens têm dois diferentes golpes Power Fusion. Todos os golpes Power Fusion podem ser feitos enquanto você estiver no ar. Alguns personagens têm uma Power Fusion adicional pressionando L ou R no ar.

FOKKER
Power Drive
Power Missile = Soco
Power Hariken = Chute
Power Fusion
Power Explosion = Soco + Pulo
Power Rocket = Chute + Pulo

ROUGE
Power Drive
Flames = Soco
Magic Carpet = Chute
Power Fusion
Great Fire = Soco + Pulo
Love Dance = Chute + Pulo
Skull Fire = Soco + Pulo+ Pulo

WANGTANG
Power Drive
Dragon Rays = Soco
Dragon's Wind = Chute
Power Fusion
Big Dragon Flash = Soco + Pulo
Mutenryuubu = Chute + Pulo

RYOMA
Power Drive
Reijinken = Soco
Iaizan = Chute
Power Fusion
Mitarezantou = Soco + Pulo
Tenchiryuudan = Chute + Pulo

AYAME
Power Drive
Hanashuriken = Soco
Oukagakure = Chute
Power Fusion
Hyakkaryuuran = Soco + Pulo
Ouka no Mai = Chute + Pulo

GUNROCK
Power Drive
Gun Gun Rock = Soco
Rock the Crash = Chute
Power Fusion
Rock 'n Roll = Soco + Pulo
Ass Kick (?!) = Chute + Pulo

JACK
Power Drive
Rolling Slash = Soco
Round Slash = Chute
Power Fusion
Killer Dance = Soco + Pulo
Misery Rain = Chute + Pulo

GALUDA
Power Drive
Sabaki's Light = Soco
Tenkuu no Sakebi = Chute
Power Fusion
Tenbatsu's Light = Soco + Pulo
Tenkuu Otakebi = Chute + Pulo

SOUL CALIBUR

"Pela história um homem torna-se um soldado, através da história um soldado torna-se um herói.
Este é um conto de almas e espadas, transcendendo o mundo e toda sua história, contada para toda a eternidade..."
-Da canção de um bardo no século XIV. Autor desconhecido.

O Advento da Perfeição

Desde que a Namco começou a converter seus melhores títulos de arcade para o Playstation, temos uma prova inconteste de que a empresa se preocupa em atingir a qualidade máxima. Títulos como Tekken, Soul Edge e Ridge Racer são exemplos desta política adotada pela Namco, de conseguir um nível visual o mais fiel possível e adicionar vários elementos não existentes no arcade, proporcionando uma diversão muito mais prolongada.

Mas, até agora, tínhamos que nos contentar com alguns "cortes" nos visuais, sempre compensados com outros elementos novos. Efeitos de transparência, resolução, frame rate, número de polígonos, cenários 3D e outras maravilhas tinham de ser simplificadas para que o console da Sony comportasse a conversão.

Um novo título em especial, vinha causando preocupação para aqueles que desejavam jogá-lo em casa. Era Soul Calibur. O jogo foi lançado em 98 e repercutiu bastante, principalmente no Japão, centro mundial dos arcades. Para criar o novo game, a continuação de Soul Edge, a Namco utilizou-se de uma nova placa: a System 23. Este novo hardware tinha recursos como Z-Buffering, maior RAM e efeitos que suas placas anteriores (System 11 de Tekken 2, System 12 de Tekken 3 e System 22 de Ace Combat 22) não podiam gerar. Isso tornava muito mais difícil uma conversão de qualidade para o seu console adotado, o Playstation. Como o próximo sistema da Sony (Playstation 2) ainda estava muito distante de ser lançado e o poderoso console da Sega se mostrava cada vez mais popular, a Namco decidiu fazer uma conversão para o Dreamcast.

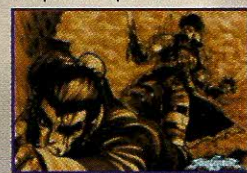
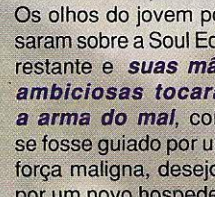
Utilizando-se de todo o poderio do hardware do console, a empresa conseguiu fazer algo inédito: adicionar todos os extras que já estamos acostumados a ver em seus jogos, sem que nenhum detalhe gráfico fosse cortado, mas sim melhorados em todos os aspectos.

Vejamos, então, cada um dos tópicos, em detalhes, deste magnânimo exemplo de competência da Namco.

Uma História de Bravos Guerreiros

Um fato curioso em Soul Edge/Calibur é o enredo do jogo, extremamente detalhado e complexo para um game do gênero, que, combinado com um excelente character design (personagens carismáticos, com trajes marcantes), cria uma atmosfera toda especial. O melhor é que cada personagem tem um background próprio e alguns chegam a ser relacionados com outros.

O início dos eventos na cronologia, passados no século XVI, retrocede aos episódios passados em Soul Edge, o predecessor.

A história começa com ***Capitão Cervantes de Leon***, um dos mais temíveis piratas da era. Depois de adquirir as espadas gêmeas do mal "Soul Edge", Cervantes e sua poderosa embarcação "Adrian" espalharam o medo pelo Oceano Atlântico, consumindo as almas daqueles que cruzassem o seu caminho. ***Ao ser totalmente dominado pelas espadas demoníacas***, ele mata toda a sua tripulação e os habitantes da vila portuária onde sua embarcação está atracada, na Espanha. Depois da carnificina, Cervantes descansa nos restos do que era conhecido como a "Estalagem da Calda Negra". As espadas gêmeas estavam temporariamente satisfeitas em seus desejos de consumir almas, descansando e preparando-se para criar a "Cria das Espadas do Mal". Durante os vinte anos seguintes, os rumores das espadas demoníacas se espalharam pelo mundo. ***Alguns acreditavam que elas eram as espadas da salvação, enquanto outros as chamavam de arma definitiva.*** Alguns, selecionados pelo destino e história, buscaram a Soul Edge por motivos pessoais.

Poucos chegaram até as espadas do mal e aqueles que realizaram este feito, tiveram seus destinos amaldiçoados, tendo suas almas devoradas pelas espadas insaciáveis. Contudo, ouve uma pessoa que lutou contra este destino... Sophitia, a lutadora sagrada de Hephaestus, o Deus dos Ferreiros. Durante a cruel batalha com Cervantes, ***ela conseguiu destruir uma das espadas gêmeas***. Mas ao fazer isso, pedaços da arma destruida voaram contra seu corpo. Cervantes, com um ódio como se parte dele houvesse sido destruida, estava para tirar a vida da lutadora sagrada, quando Taki, a "Caçadora do Submundo", chegou para desafiá-lo. Fora de controle pela perda de uma de suas lâminas assassinas, ***Cervantes é derrotado por Taki***, que leva consigo um pedaço da espada destruida e a guerreira ferida. Siegfried, o "Inocente Lado Negro", visitou o porto buscando as espadas da lenda para sua vingança, encontrando o corpo de um capitão pirata. Atraído por uma espada segurada na mão do pirata morto, Siegfried se aproximou para tomar posse da arma, mas de repente o corpo foi envolto pelo fogo do inferno. Foi como se um espírito do mal se materializasse na terra, tomando o corpo de Cervantes. Um combate intenso então teve início. Empunhando a enorme Zweihander (espada de duas mãos) "Faust", ***Siegfried saiu vitorioso da cansativa luta***, mas tudo o que restou foi o inerte corpo em chamas e a Zweihander quebrada. Os olhos do jovem pousaram sobre a Soul Edge restante e ***suas mãos ambiciosas tocaram a arma do mal***, como se fosse guiado por uma força maligna, desejosa por um novo hospedeiro para manter seu poder e controle. Naquela noite, algumas pessoas na costa espanhola viram uma misteriosa, mas ***bela cena de uma coluna de luz branca perfurando as nuvens e se espalhando pelo céu***.

Mal sabiam eles que aquele momento representava o nascimento da Semente do Mal, que causaria o desastre através do mundo...

Aí iniciam-se os episódios travados em Soul Calibur, mostrando o desenrolar da história da espada do mal, devoradora de almas e de todos os guerreiros que ousam enfrentar aquele que a empunha. Novas figuras surgem com diferentes ambições, enquanto velhos conheci-

dos retornam para, mais uma vez, se tornarem páginas na história.

Das novas almas que emergem, ***Kilik***, o "Destino Despertado", é um mestre na arte do Bo (bastão), possuidor do lendário bastão Kali-Yuga (um dos três tesouros do templo) e treinado no templo Ling-Sheng Su. Seu templo foi atacado pela Semente do Mal e todos os seus companheiros foram mortos, mas Kilik conseguiu resistir, graças ao espelho Dvapara-Yuga (o artefato em volta de seu corpo), outro dos tesouros do templo, que consegue controlar as influências do mal. Sendo o único a resistir, Kilik se viu obrigado a matar seu próprio mestre, que o criou, Xianglia, seu amor e todos os seus amigos. Depois da tragédia, ele foi treinado por um homem velho, que surgiu para ensinar a arte secreta ao sucessor do templo. Kilik aprendeu que nunca deveria se separar dos dois artefatos sagrados e tinha de aprender a controlar o mal que deseja possuir a ele e sua arma. Após três anos de treinamento, Kilik parte para purificar-se e a sua arma, mas teme que a Kali-Yuga possa tornar-se uma nova Soul Edge se ele falhar.

Xianghua, a "Flor Itinerante da Brisa", é uma estrela da viajante Ópera de Pequim. Mas, na verdade, isso não passa de um plano do imperador do Império Ming, para obter a lendária Soul Edge, disfarçando a guerreira como estrela. Xianghua (leia Xiang-fa) veio treinando sob a tutela de sua mãe desde que era uma criança. "Você nasceu para completar uma importante tarefa... lute em seu caminho para o destino amaldiçoado!" foram as últimas palavras de sua serena mãe. Xianghua sai para a sua busca, com a Klita-Yuga, a arma de sua família (o terceiro tesouro do templo Ling-Sheng Su), sentindo as grandes ondas do tempo.

Maxi, o "Elegante do Mar do Sul", era um pirata do Reino de Ryukyu que navegava livre como o vento. Certa vez ele ancorou seu navio em um porto da Índia e saiu para passar a noite, enquanto seu irmão de juramento, Kyam, permaneceu na guarda da embarcação. Kilik procurava por um navio para o oeste e escolheu a nau de Maxi entre muitas, o que agradou Kyam. Enquanto o novo passageiro esperava pelo retorno do capitão, uma outra embarcação, envolta por uma espessa neblina se aproximou. Criaturas demoníacas invadiram o navio de Maxi, onde Kilik, sem saber o que se passava, travava uma batalha com sua Kali-Yuga, mas a tripulação ia sendo dizimada aos poucos. Maxi chegou em momento oportuno, unindo forças com Kilik para expulsar as criaturas do mal. Mas tudo foi em vão, um gigante chamado Astaroth feriu mortalmente Kyam e arrancou a Dvapara-Yuga de Kilik, que perdeu o controle. Maxi conseguiu retornar o artefato ao seu novo amigo, que caiu inconsciente, mas seu maior temor se concretizou. Seu irmão de tanto tempo morreu diante dos seus olhos, pedindo que Maxi levasse Kilik para o oeste. O pirata perdeu tudo em um instante e prometeu viajar com Kilik para se vingar de Astaroth por Kyam.

No dia em que os aldeões espanhóis viram a coluna de luz que cortou os céus, surgiu a figura mais misteriosa de Soul Calibur: ***Nightmare***, o "Pesadelo Celeste". O cavaleiro azul de olhos vermelhos carrega a enorme espada em sua deformada mão direita. Ninguém que pousou os olhos sobre aquele penetrante e cruel olhar vermelho sobreviveu, ninguém, desde bravos guerreiros até bebês inocentes, foi poupado. O olho da bizarra espada parecia se deliciar em êxtase com o sangue daqueles que tinham a alma devorada. Era como se o Capitão Cervantes tivesse retornado, mas com um terror e maldade superando de longe o original. "Nós estamos vindo, pai".

Isabela Valentine, mais conhecida como ***Ivy***, a "Enfeitada Lâmina do Isolamento", foi criada com amor como a filha de uma nobre família Inglesa. Porém, quando seu pai morre, já em estado de loucura e sua mãe o acompanha, Ivy descobre que seus verdadeiros pais são outros. Ao pesquisar os pertences de sua família, ela encontra o diário de seu pai, descobrindo que ele ficou obsediado por uma espada chamada Soul Edge, a chave da imortalidade, segundo ele. Ivy tornou-se uma alquimista para seguir os sonhos de seu pai. Pesquisando, ela descobriu a verdadeira forma da Soul Edge, decidindo destruir a espada para limpar o nome da família Valentine. Mas, para isso, ela precisava de uma arma mais poderosa. Foi então que Ivy, com seus conhecimentos, criou uma arma que podia alternar sua forma entre chicote e espada. Mas, ainda assim, ela era apenas um artefato inanimado; nunca poderia superar uma lâmina viva. Após usar todos os seus conhecimentos e recursos, realizando rituais macabros, um espírito misterioso surgiu e tornou-se um só com a arma. Sua espada agora estava completa, mas Ivy ainda não sabia a verdade sobre seus pais reais.

Da ambição de um homem de se tornar um deus, surgiu ***Astaroth***, "Um Soldado do Herege". De um ritual satânico, o gigante despertou, com memórias que não eram suas, sob o som dos cânticos da morte. Então o sacerdote Kyumm mrl py eltzk (não, isso não foi digitado aleatoriamente no teclado, é realmente o nome do mago) ordenou que sua cria encontrasse a espada demoníaca Soul Edge.

Guerreiros conhecidos também retornam para o campo de batalha, como ***Heishiro Mitsurugi***, o "Mercenário em uma Era de Guerras". Em Soul Edge, Mitsurugi, depois de perder todos os traços da Soul Edge, enfrentou Tanegashima, que portava um rifle, o qual ele dizia ser mais poderoso que qualquer espada. Depois de descobrir que o homem falava a verdade e tomar um tiro no peito, Heishiro percebeu que precisava estudar novas artes de combate para superar o rifle de Tanegashima. Depois de um treinamento adicional, ele ouviu a história de um cavaleiro chamado Nightmare e sua espada invencível vagando pela Europa em uma trilha de sangue. "Prepare-se para a minha chegada, Night-qualquer coisa! Eu estarei aí para pegar sua espada!" Mitsurugi se preparava mais uma vez para sua jornada.

Cada personagem possui um enredo particular e tem o seu papel na complexa história da luta contra a espada do mal.

Retornando para sua casa com uma farpa da Soul Edge, ***Taki***, a "Sombra Ilusória da Confinadora do Demônio", tenta aplicar a farpa em sua adorada, mas quebrada, ninjatou Rekki-maru, mas as duas lâminas se repeliam. Enquanto isso, a ninja era atacada por assassinos aparentemente enviados por Toki, seu mestre ninja. Ela facilmente conseguiu se livrar deles, mas descobriu que eles estavam atrás de sua ninjatou espiritual, Mekki-maru, a qual Hachibei confiou a ela. Lembrando-se das palavras de Hachibei, pedindo para ela nunca deixar que a Mekki-maru caia nas mãos de Toki, Taki tenta fundir a farpa da Soul Edge com sua ninjatou espiritual. As duas se unem imediatamente, transformando a Mekki-maru em uma lâmina amaldiçoada, com um poder que nem mesmo Taki, com seu poder espiritual, pode controlar. A ninja então soube de rumores sobre um descontrolado que possuía uma nova espada do mal e percebeu que esta deveria ser a Soul Edge restante, pois sua Rekki-maru ainda ressonava como antes. Taki planejava por as duas espadas, Mekki-maru e Soul Edge, batalhando juntas para balancear seus poderes maus.

Uma das heroínas do primeiro, ***Sophitia Alexandra***, o "Segundo Advento da Jura", desperta em sua casa e volta à sua vida normal, em paz, como a filha de um padeiro, Achelous. Um dia, saindo às compras com sua irmã, Cassandra, Sophitia desmaiou, sendo ajudada e levada para casa por um jovem chamado Rothion. Os dois então se apaixonaram e decidi-

DREAMCAST	
SOUL CALIBUR	
NAMCO - GD	
LUTA - 1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	5.0
INOVAÇÃO	4.7
SOM	4.6
DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.8
NOTA	4.8

PRÓS
O que você está procurando aqui? Vá logo comprar o seu Dreamcast com Soul Calibur!

CONTRAS
Talvez a única falha seria a falta das conhecidas CGs da Namco, mas isso é mais questão de capricho que de perfeição

ram se casar. Visitando o Templo de Hephaestus para declarar o enlace ao deus, eis que o próprio surge diante deles. Hephaestus, o Deus dos Ferreiros, revela que a Soul Edge restante estava recuperando o poder e ele precisava da ajuda de Sophitia mais uma vez. Rothion pediu para ir no lugar dela, mas o deus delegou outra tarefa ao nobre ferreiro, a de forjar o escudo e a espada que sua amada iria usar. Com o aço sagrado dado por Hephaestus, Rothion forjou a Omega Sword e o Elk Shield, com os quais Sophitia partiu, purificando as terras contaminadas pela semente do mal e perseguindo a espada do mal.

Após sua jornada sem sucesso em busca da Soul Edge, ***Voldo***, o "Guardião do Inferno", retornou para o Money Pit e encontrou seu palácio inundado por uma tempestade. Ele usou de todos os recursos para drenar a água e restaurar tudo, mas desistiu quando uma parte inteira do palácio afundou na água. Enquanto isso, uma lutadora invadiu o Money Pit atrás de notas de Vercci sobre Soul Edge. Revoltado pela invasão do santuário de seu mestre, Voldo combateu a intrusa, que acabou fugindo, confundindo o lutador enfurecido com sua espada serpente e seu estilo de luta incomum. Ao relatar os fatos para Vercci, ajoelhado diante de seu caixão, Voldo ouviu as palavras de seu mestre: "Voldo, você não sentiu a aura negra dela? Ela tinha o odor da Soul Edge... Vá atrás dela e traga-me a Soul Edge! Você entendeu? Lembre-se, eu confio em você...". Com isso, o guerreiro das katar duplas deixou o Money Pit mais uma vez... atrás da Soul Edge.

Além dos dez guerreiros principais, outras almas surgem sob certas condições durante o jogo. Alguns destes são novos, enquanto outros já eram conhecidos desde Soul Edge. O interessante é que mesmo estes personagens "extras" têm um enredo bem elaborado.

O primeiro deles é ***Hwang***, que deixa mais uma vez a Força Costeira de sua nação, sob as ordens do almirante Lee Sun Shin, para ir atrás de Seung Mina, a filha de seu mestre Seung Han Myong, que fugiu novamente de casa atrás da Soul Edge. Depois deste, nós temos ***Yoshimitsu*** (sim, aquele de Tekken), que busca a espada maldita para se vingar de um lorde, que dizimou seu clã e cortou-lhe a mão direita. O terceiro dos lutadores extras, é ***Lizardman***, que era um dos 24 mortais, Aeon Calcos, incumbidos por Hephaestus para destruir a Soul Edge, transformado em um guerreiro lagarto pelo Grande Sacerdote Kyumm mrl py eltzk para lhe obter a espada do mal. A outra alma pertence ao inocente cavaleiro ***Siegfried***, que, ao perceber que a ressurreição de seu pai era mera ilusão de sua mente fraca, decide apagar as chamas de ódio que acendeu naqueles que sofreram sob a lâmina impiedosa da espada maldita. Depois de uma batalha sem motivo com Sophitia, ***Rock*** é avisado pela garota para retornar para sua única família: o nativo americano órfão Bangoo; mas sua paz com o protegido é quebrada pela invasão dos homens-lagarto, que levam o garoto, obrigando Rock a viajar para Europa mais uma vez. ***Seung Mina***, depois de ser encontrada e levada de volta para casa por Hwang durante sua busca pela Soul Edge, foge mais uma vez da tutela de seu pai em busca da "espada da salvação", para provar ser digna de entrar como voluntária na Força Costeira; porém, em solo europeu, ela encontra uma adversária que a vence facilmente com sua espada serpente e percebe que precisa de mais treino se quiser obter a Soul Edge; um homem bêbado, de nome Kong, se oferece para treinar Mina nas artes do bastão e, depois de um ano de treinamento, entra para a força costeira, deixando, sem saber, Hwang a par do paradeiro da garota fugitiva. O ambicioso Capitão ***Cervantes de Leon*** (que não estava presente na versão arcade de Soul Calibur), depois de provar do gosto do poder, ressurge das cinzas para recuperar a espada do mal. ***Edge Master*** é um homem misterioso, que, ciente de sua missão como protetor do templo Ling-Sheng Su, surge para treinar o único sobrevivente do ataque das forças da semente do mal. Para finalizar, ***Inferno*** é o ser misterioso que domina todas as artes da luta, personificando todas as almas destinadas a enfrentarem a lâmina da Soul Edge.

Fechando com chave de ouro, cada personagem tem um desfecho surpreendente ao terminar o game. Para citar alguns, Xianghua descobre que é a destinada a destruir a essência do mal quando sua espada Klita-Yuga revela ser a lendária espada Soul Calibur, Astaroth mata seu criador e a si próprio, Nightmare é o próprio Siegfried, que pensava ser o seu pai revivido, Maxi tem um trágico e emocionante fim, enquanto Sophitia volta para os braços de seu amado. Para não estragar mais a sua surpresa, fica por sua conta terminar o game com cada personagem e descobrir o que seus destinos lhes reservam.

Colírio Para os Olhos

O elemento mais impressionante da versão Dreamcast de Soul Calibur é, sem sombra de dúvida, o trabalho gráfico. A Namco teve o dom de partir do ponto zero e recriar tudo, desde os modelos dos personagens e cenários até os efeitos especiais, valendo-se da inacreditável capacidade do console da Sega. A empresa conseguiu atingir um nível jamais alcançado, muito além da versão arcade, anos-luz à frente de uma não cogitada conversão para Playstation e nunca antes imaginada em hardware algum.

Comecemos pelos modelos dos personagens. Você deve estar lembrado dos incríveis modelos dos lutadores de Virtua Fighter 3, com um incrível nível de detalhes e tal, não? Pois esqueça tudo isso, o trabalho nos personagens de Soul Calibur tornam os modelos de VF3 uma vergonha, obsoletos, ultrapassados. O trabalho da Namco foi tão primoroso que você simplesmente não vai acreditar. Para uma comparação mais realística, é necessário pegar como exemplo os fantásticos modelos poligonais de Dead or Alive 2 de arcade, na placa Naomi, produzido pela Tecmo. Este é o único game que pode se equiparar a Soul Calibur.

Voltando um pouco no tempo, nós chegamos até a época em que era necessário construir modelos 3D com um número de polígonos reduzido, aplicando-se texturas para simular relevo. Um exemplo claro desta técnica é Metal Gear Solid (Konami, Playstation), onde é aplicada uma boa textura nas roupas para simular satifatoriamente detalhes como bolsos, estampas, cintos e outros; ou Goldeneye (Rare/ Nintendo, Nintendo 64), onde, para simular a face dos personagens, aplica-se uma textura (que nada mais é que um bitmap, uma imagem plana) de rosto sobre os polígonos praticamente chapados da fronte de cada um deles. Outro exemplo comum disso são os chamados "dedos colados", técnica ainda muito utilizada, onde a mão dos personagens é constituída de um simples bloco, texturizado de forma a simular a separação em dedos.

Com o advento de hardwares mais poderosos, como a Model 3 da Sega, a possibilidade de curvas e texturas mais detalhadas, além de efeitos que realçavam o visual, permitiu que modelos cada vez mais realistas fossem criados. Desta vez, o rosto tinha formas como nariz e cavidade dos olhos, dedos separados e pequenos objetos que moviam-se independentemente nos trajes dos personagens, além de formas realmente redondas, mas ainda com alguns cantos quadrados e juntas estranhas ou inadequadas.

Com a versão Dreamcast de Soul Calibur, a Namco dá um passo à frente das tecnologias mais avançadas da atualidade. Os modelos dos personagens são construídos com um alto número de polígonos, traçando desde saliências como nádegas e seios, até os dentes (separados) e a língua de cada um (pode acreditar nisso, você percebe estes minuciosos detalhes quando um personagem abre a boca).

Tudo é bem suave nos corpos dos personagens. Cada parte do corpo é construída com curvas adequadas, sem nada de serrilhado nas extremidades, nenhum canto quadrado ou superfície reta e com junções perfeitas. Você não verá mais defeitos como quebras nas juntas dos braços ao tronco ou afinamento nos cotovelos, onde unem-se braços e antebraços. Tudo é apropriado, desde a curvatura nos joelhos até os ***dedos separados e renderizados independentemente*** (eles têm até unhas). O nível de detalhes chega ao extremo de você

poder notar as veias saltadas no corpo de Astaroth. Mas isso ainda não é o bastante para a Namco; eles simplesmente criaram um novo sistema de flexão de músculos que permite tórax ondularem, seios e nádegas balançarem realisticamente (não com os exageros de Dead or Alive) e peles que se esticam sem que os polígonos quebrem ou mesmo que sejam identificados. A suavidade de movimentos é tamanha que passam até noção de peso ou leveza. Repare no contraste entre o bailado de Xianghua enquanto ela realiza seus movimentos e a introdução de Astaroth, quando ele arrasta seu enorme machado.

Outro fato notável está nas ***expressões faciais dos personagens***. Os elementos que formam o rosto (sombrancelhas, olhos, boca) movem-se independentemente para expressar as feições. O mais incrível é que a boca não apenas se abre e fecha a cada fala ou grito, como também acompanha a movimentação exata exigida por cada fonema, assim como as sombrancelhas simulam expressões de raiva ou alegria que acompanham as falas.

Tudo isso mostra um dos melhores trabalhos de Motion Capture já realizados, que você pode conferir de perto nos modos Exhibition Theater (onde os personagens exibem seus movimentos), Battle Theater (uma luta na qual você pode ter o controle livre da câmera) e Profile (onde é possível conferir as falas de cada personagem), dentro da opção Museum.

Cada objeto no traje dos personagens foi construído à parte e depois aplicado sobre o modelo dele e não "colado" diretamente no personagem por uma textura. É possível notar desde broches, botões e cintos (com detalhes e relevo), até braceletes, sandálias e outros pequenos objetos que fazem parte da roupagem de cada personagem.

Tudo isso movendo-se independentemente com uma física realística, simulando os movimentos reais agindo sob leis como gravidade e inércia. Cada objeto, como cabelos, acessórios e tecidos, move-se de acordo com o vento ou o impulso e inércia aplicada por certos movimentos. O detalhamento dos objetos (como inscrições, sulcos e superfícies apropriadas para cada tipo de material) é possibilitado graças às incríveis texturas utilizadas. Só para citar alguns exemplos, ***você pode distinguir os kanjis*** (caracteres japoneses de origem chinesa) ***no tecido da roupa de Mitsurugi*** (no seu segundo traje), ou os desenhos de dragões na roupa de Maxi, ou até mesmos as "roupas íntimas" das garotas quando seus trajes curtíssimos esvoaçam com o vento (ahhhh, Sophitia).

As armas, um dos elementos principais do jogo, também receberam um tratamento todo especial. As lâminas das Katar de Voldo, por exemplo, movem-se independentemente, o Bo de Kilik flexiona a cada balanço, as armas metálicas têm um excelente efeito de reflexo (pense em um Gran Turismo bem melhorado), a espada serpente de Ivy alterna entre sua forma de espada e chicote com um efeito incrível e ***a Soul Edge de Nightmare possui um olho que se move por vontade própria***, dando até mesmo uma personalidade para a espada viva.

Mas não é só nos modelos dos personagens que Soul Calibur brilha ofuscantemente, os cenários também receberam o mesmo tratamento.

Aqui também vale fazer uma menção sobre as conversões de arcade tradicionais. Pegando como exemplo o Tekken 3 de Playstation, da própria Namco, facilmente percebe-se que alguns detalhes dos cenários, que na versão arcade eram poligonais, viram meros bitmaps de fundo, como é o caso do templo no estágio de Hwoarang. Isso acontece na maioria dos casos de conversões de games poligonais de arcade para consoles domésticos, até hoje... Com Soul Calibur, não contente em apenas trazer fielmente os cenários do arcade, a Namco decidiu também iniciar o trabalho do zero e construir algo que estivesse muito além do que poderia ser concebido.

Grandes objetos dos cenários, como templos e estátuas, dão a impressão de serem objetos em 2D aplicados no fundo, pois você já está condicionado a acreditar nisso; mas basta você andar um pouco pelo cenário que logo se percebe a mudança de perspectiva destes grandes objetos e você cai na realidade de que eles realmente são construídos com polígonos. Praticamente todos os objetos que você vê em cada estágio, dos mais aparentes até os mais distantes, são inteiramente construídos em 3D e texturizados em tempo real.

Em tudo o nível das texturas surpreende. Você vai ficar abismado até mesmo com o chão, cheio de detalhes. Isso porque a Namco não reaproveitou nenhuma textura do arcade, mas sim re-renderizou todas elas com uma resolução altíssima.

O número de objetos se movendo na tela também impressiona. É possível ver peixes nadando nas águas transparentes que envolvem algumas arenas, folhas de árvore caindo do céu e espalhadas pelo chão acompanhando o movimento do vento e dos personagens (se alguém faz um corte de espada rente ao chão, as folhas esvoaçam na direção do movimento), pingos d'água que batem nos personagens e suas armas, ratos andando pelos cenários, ***poeira subindo ao impacto de armas ao chão***, candelabros pendurados, tochas iluminando locais escuros e refletindo as chamas na água, flechas e balas de canhão voando pela tela. E tudo isso sem nunca, jamais, em nenhuma situação haver uma mínima queda de frame rate.

Como se já não bastasse, além de ter um grande número de cenários, alguns deles ainda têm duas versões, mudando em período do dia (noite/dia) ou estação do ano (outono, inverno, etc.).

Repare na cidade totalmente poligonal no cenário de fundo. A resolução e o nível de detalhes são realmente impressionantes.

A textura é renderizada em uma resolução altíssima. Observe todos os incríveis detalhes do chão do cenário de Voldo.

Para coroar a parte gráfica, somando-se aos personagens e cenários, estão os efeitos visuais. ***Luzes que refletem nos personagens, vários níveis de transparência nos trilhos deixados pelas armas*** e também em partes dos cenários e personagens, fumaça que sai pelo nariz e boca dos lutadores em cenários com clima gélido, várias partículas poligonais luminosas que voam a cada impacto e iluminam tudo ao redor. São apenas alguns dos efeitos que a Namco conseguiu gerar com a versão Dreamcast de Soul Calibur, tomando vantagem da capacidade do chip Power VR2, com uma inacreditável resolução de 640X480 pixels rodando a 60 fps (frames por segundo) constantemente.

Há um outro problema que os games poligonais costumam sofrer: a sombra dos objetos sobre o cenário. Mas nem deste mal Soul Calibur se mostra suscestível. Um ótimo exemplo deste problema está na conversão de Virtua Fighter 3 para DC, onde a sombra dos personagens ficava totalmente disforme ao agir sobre partes dos cenários. Já os personagens Soul Calibur têm uma sombra com a forma constantemente perfeita, sem problemas nos cantos, emendas ou quebras de qualquer tipo. Veja, por exemplo, a arma de Ivy quando está na forma de chicote; ***até mesmo os gomos da espada e o cabo que as une tem a sombra simulada com perfeição***.

Melodia Para os Ouvidos

Aqui o chip da Yamaha se mostra extremamente eficiente. Aproveitando a capacidade sonora da máquina, a Namco conseguiu obter uma qualidade sonora

bem acima da média.

Todas as músicas foram extremamente bem sampleadas, simulando melodias inteiramente orquestradas. As composições têm um "quê" de filmes épicos, com ambientação medieval, assim como no primeiro game. A variedade de músicas também é grande, sempre combinando com seus respectivos cenários e personagens. Além disso, você pode ouvir estas peças sonoras em ***um sound test bem completo***. Mas nem todas estão disponíveis logo de início; para habilitá-las, é necessário ouvir cada uma durante o game.

Os efeitos sonoros são o verdadeiro destaque no som, dando um toque todo especial à ação da batalha. ***Espadas batendo contra escudos***, pancadas no corpo dos personagens, armaduras balançando ao correr, ambientação com pássaros, água corrente, ventos; até mesmo os ruídos dos passos dos personagens variam de acordo com o tipo de solo em que ele está pisando.

A quantidade de vozes também impressiona. Durante as batalhas, cada lutador tem uma gama incrível de gritos para seus respectivos ataques e outras ações. Além das mais variadas falas, extremamente nítidas, sampleadas em altíssima qualidade.

Apesar da qualidade, um ponto negativo surge justamente na parte sonora. Em Soul Edge para Playstation, a Namco adicionou às músicas originais do arcade, suas respectivas versões remixadas e também as versões inéditas do Khan's Super Session (composta basicamente de músicas techno, dance ou pop ao invés de composições medievais). Com isso, havia três versões para cada música. Já em Soul Calibur para Dreamcast, a Namco optou por deixar apenas as composições da versão arcade, que já são excelentes, mas não suficientes para um console doméstico.

O Sentido da Diversidade

A qualidade das conversões de arcade da Namco para consoles domésticos é inconteste. Ela sempre procura manter seus games o mais fiel possível da versão original e adiciona uma porção de elementos que prolongam a diversão (isso é o verdadeiro objetivo de uma conversão para um console doméstico, pois mantém o jogador atraído mesmo depois de jogar bastante). Mas desta vez a empresa se superou, trazendo o maior número de elementos extras e atrativos já vistos em um game.

Bom, para começar vamos citar aqueles que você já tem disponíveis logo de início. O primeiro modo de jogo é o ***Mission Battle***, que será explicado mais tarde. O ***Arcade*** é o modo clássico, onde ***você escolhe um dos 10 personagens iniciais*** (mais serão habilitados mais tarde) e luta contra os oponentes até enfrentar o seu sub-chefe (varia de acordo com seu personagem) e, por último, o chefão final Inferno, podendo assistir ao desfecho de seu personagem (ilustrações com texto) e os créditos finais. Em seguida, temos o ***Vs Battle***, um modo para batalhas entre dois jogadores, onde os dois escolhem seus respectivos lutadores e então o cenário da luta, com a possibilidade de dar vantagem de energia para um ou outro jogador. O ***Team Battle*** é o modo para promover batalhas entre times de dois jogadores (ou contra o computador), podendo formar times de 1 a 8 personagens (cada jogador escolhe o tamanho de seu time, sendo possível lutas entre um time de 2 lutadores contra outro de 8), no velho esquema de "sai o perdedor, entra o próximo do time", até que sobressaia o jogador com o time vencedor. O ***Time Attack*** é parecido com o arcade (o nível de dificuldade é sempre o padrão, não pode ser alterado para este modo), mas você deve treinar sua capacidade de superar os adversários no menor espaço de tempo, para registrar seus melhores tempos no ranking. Ainda temos o ***Survival***, onde você escolhe um personagem e luta em batalhas de um simples round contra os oponentes controlados pela CPU, que ganham mais dificuldade a cada 10 batalhas (você ganha um pouco de energia ao passar cada oponente), até que você seja derrotado, registrando seu nome no ranking caso seu desempenho tenha sido bom. No ***Museum***, de início, você tem apenas a opção *Battle Theater* (outras opções são liberadas mais tarde), onde é possível escolher dois personagens e o cenário de batalha para assistir à uma luta entre os personagens escolhidos, controlados pelo computador, na qual você pode até controlar a câmera livremente. O jogo conta ainda com um indispensável ***Practice***, extremamente completo com opções para conferir os golpes de seu personagem (e assistir ao computador realizando-os), lutar contra um personagem parado (onde você pode definir o tipo de ação dele entre parado, pulando, defendendo, aparando, repelindo, caído de rosto para baixo ou para cima, etc., etc., etc.), contra a CPU (podendo definir o seu nível de dificuldade) ou contra um outro jogador, definir se os seus golpes terão efeito de Counter (de ataque, de corrida ou de back dash), gravar uma seqüência de comandos (para você poder repeti-la com o toque de um botão), iniciar um replay instantâneo; tudo com indicações na tela do tipo de ataque, dano causado por cada golpe, dano total de combos e número de hits. No ***Options*** você encontra um menu bem completo, com *Game Options*, para você escolher nível de dificuldade, número de rounds de cada batalha, quantidade de energia para 1 jogador e também para batalhas versus, duração dos rounds, mudar ou não seu personagem ao pegar continues, ativar tela de seleção de personagens simplificada, selecionar ou não estágio em cada batalha, defesa em posição neutra (se o oponente desferir um golpe quando seu personagem está completamente parado, ele defenderá automaticamente), comandos dos golpes exibidos no formato Dreamcast (X para corte horizontal, Y para corte vertical, A para defesa e B para chute) ou Arcade (A para corte horizontal, B para corte vertical, G para defesa e K para chute) e ativar ou desativar mensagens de ajuda para as opções selecionadas; ainda dentro do Options, você encontra a opção *Memory Card*, para salvar ou carregar dados dos VMSs; no *Controller Setting* você pode configurar os controles como bem entender (escolhendo entre 3 configurações pré-definidas ou livre), inclusive definindo funções para os botões L e R; no *Adjust Display* é possível ajustar a tela livremente, para enquadrar tudo no seu mostrador (inclusive as barras e indicações na tela podem ser movidas); tem ainda o *Record*, para você conferir os rankings de Time Attack, Survival, estatísticas de vitórias/derrotas, etc.; e a última opção do Options é o *Sound Options*, onde você pode escolher entre saída de som Mono ou Estéreo, o volume das músicas e efeitos sonoros e também ouvir cada uma das 30 músicas (algumas devem ser habilitadas). Além do Options, há ainda a opção ***Internet***, que, infelizmente, não serve para jogar com outras pessoas via rede, mas sim para acessar a página de Soul Calibur na Internet e, futuramente, baixar novos cenários e telas de fundo para a tela título.

Para ***habilitar mais novos personagens***, você deve terminar várias vezes no modo arcade (não importando o personagem e outras configurações como dificuldade). Desta forma, você terá acesso a Hwang, Yoshimitsu, Lizardman, Siegfried, Rock, Seung Mina e

Cervantes (personagem do primeiro game, exclusivo da versão Dreamcast de Soul Calibur), exatamente nesta ordem. Durante estas jogadas no modo arcade, habilitam-se também mais três cenários para você selecionar (na 4ª, 6ª e 8ª vez que você termina). Para liberar Edge Master, o personagem que personifica todos os outros (olhe a arma que ele segura para saber que golpes usar), basta terminar o modo Arcade com todos os personagens (inclusive Cervantes) pelo menos uma vez. Por fim, para habilitar ***Inferno***, o último chefe, igual ao Edge Master mas causando um dano maior com seus golpes, basta terminar o jogo com Xianghua em seu terceiro traje. Isso totaliza 19 personagens.

Mas o modo Arcade é "café pequeno" quando o assunto é habilitar coisas novas. O método principal de liberar elementos novos é o modo Mission Battle, equivalente ao modo Edge Master de Soul Edge de Playstation, mas diferente em diversos pontos. Neste modo, você escolhe um personagem e ***anda pelo mapa***, parando em diferentes localidades, onde você tem missões variadas. Você começa com apenas um local no mapa, onde você tem uma série de missões a cumprir com Edge Master. Estas missões envolvem técnicas básicas como defesa, 8-Way Run, Soul Charge, ***arremessos***, golpes indefensáveis e impacto de defesa. A cada missão cumprida, você adquire uma certa quantia de pontos (é possível cumprir uma missão várias vezes para adquirir pontos, mas a quantidade adquirida naquela missão vai diminuindo cada vez que você faz isso). Voltando para a tela do mapa, a partir do menu, você pode entrar na opção ***Art Gallery*** (que, a partir daí, fica também disponível na opção Museum do menu principal), onde há uma porção de ilustrações para você "comprar" com os pontos adquiridos. Determinadas ilustrações, quando compradas, liberam mais estágios no mapa, para você adquirir mais pontos.

As missões são as mais variadas, sempre envolvendo técnicas de combate básicas, intermediárias ou avançadas, levando você a uma melhorar no seu nível de jogo (lembre-se que a prática leva à perfeição). Elas variam desde ***batalhas onde você deve derrotar vários oponentes com apenas uma barra de energia*** (podendo ser com ou sem recuperação de energia ou em um curto espaço de tempo) e lutas onde você só tira energia do oponente com certos tipos de ataque (arremessos, golpes indefensáveis, combos aéreos, etc.) até combates no estilo "batata quente", onde você começa com os status ***Speed Up*** (seu personagem fica bem mais rápido, possibilitando combos inimagináveis) e ***Poison*** (seu lutador perde energia gradativamente) e passa estes status para o oponente caso o acerte e vice-versa, ou ainda uma batalha no melhor estilo Dead or Alive, onde os cantos dos estágios são explosivos. Quanto mais difícil a missão (medido pelo número de estrelas), maior a quantidade de pontos adquiridos.

Conforme você vai "comprando" mais e mais ilustrações, novos estágios e missões vão se abrindo no mapa, novas galerias de arte ficam disponíveis para você comprar mais ilustrações, novos cenários ficam disponíveis para escolha em outros modos, alguns personagens (Siegfried, Xianghua, Sophitia, Maxi e Voldo) ganham a ***terceira roupa***, novos modos de jogo são habilitados (Character Profile, Exhibition Mode e Opening Director no Museum e Extra Survival no menu principal), mais personagens ficam disponíveis no Exhibition Mode (tem até Maxi com dois nunchakus!), algumas passwords são obtidas (para serem usadas no site oficial de Soul Calibur, a partir da página japonesa da Namco, http://www.namco.co.jp/home/cs/dc/soulcalibur/password.html), um recurso para selecionar a arma de seu personagem (entre 1P, 2P e EM, para escolher, apertando o botão L na tela de seleção de personagens, entre a arma da primeira ou segunda cor de seu personagem ou a versão especial do Edge Master) e também um ***modelo metálico*** de personagem (segurando o botão R na tela de seleção de personagens). No total, são ***338 ilustrações*** para você liberar (imagina o tempo que você deverá passar para habilitar tudo!).

Vejamos os modos especiais habilitados no Mission Battle. O Character Profile é um modo onde você confere dados dos personagens como história, dados vitais, arma, estágio, vozes (com um close no rosto) e final, podendo ***mover a câmera e dar zoom*** (com L e R) para conferir os detalhes dele. Para habilitar um personagem no Character Profile, é necessário terminar com ele no modo Arcade. O Exhibition Mode é onde ***cada personagem exibe os movimentos da sua arte de luta***, onde você também pode controlar a câmera livremente (novos personagens ficam disponíveis aqui ao liberar certas ilustrações no Art Gallery). O Opening Director é uma opção bem original e divertida, ***onde você pode construir a sua própria apresentação do jogo***, definindo que personagens vão aparecer em cada parte (é possível até tirar um barato, colocando alguém como ***Rock na parte "A Girl in the Wind"***). É, apesar de a apresentação não ser em CG (como a maravilhosa e emocionante abertura de Soul Edge do Playstation, uma das melhores até hoje), você mesmo pode criar a sua, o que adiciona diversão consideravelmente. Por fim, temos o Extra Survival, basicamente igual ao Survival normal, mas com a diferença que basta um golpe para que um personagem morra, ou seja, vale a regra "acertou um golpe, venceu... tomou um golpe, perdeu".

Como você pôde notar, o modo Mission Battle realmente difere Edge Master de Soul Edge do Playstation. Neste último, você escolhia um personagem e passava por missões exclusivas a ele, desenvolvendo uma história particular para habilitar novas armas (totalizando 8, cada uma com características especiais, para cada personagem). Já em Soul Calibur, no Mission Battle, as missões são as mesmas para todos os lutadores e você pode até trocar o seu personagem, obtendo apenas pontos a cada missão cumprida. Notadamente, Soul Calibur valoriza muito mais o equilíbrio (as armas variadas podiam ser muito apelativas no game original, proporcionando batalhas desiguais) e a diversão (há um maior número de missões, que são bem mais variadas).

Além disso, até os detalhes que passam despercebidos à primeira vista foram minuciosamente elaborados pela Namco. A possibilidade de visualizar uma versão SD de seu

São 338 ilustrações para você liberar no Art Gallery, variando desde busto em CG e rascunhos até artworks originais e fan arts.

No modo Mission Battle você terá que passar por lutas com condições variadas, como o Speed Down, que diminui sua velocidade.

personagem no VMS conectado ao controle durante a luta, a possibilidade de controlar a câmera durante os replays (direcional rotaciona, X dá Zoom In, Y dá Zoom Out e B alterna o foco entre o seu personagem ou adversário), liberdade para escolher entre jogar no direcional analógico ou digital, o acionamento de menus rápidos na maioria das telas (com o botão Start; durante uma luta, por exemplo, você pode conferir a lista de golpes de seu personagem), possibilidade de escolher entre duas (ou até três!) roupas diferentes para cada personagem, são coisas que somente confirmam a preocupação da Namco em atingir o ponto cuminante da montanha da perfeição.

Tudo isso mostra o extremo contraste entre um game feito às pressas e outro produzido com total esmero. Você deve se lembrar da conversão de VF3tb para Dreamcast e nossa opinião segundo a falta de atrativos extras no jogo, não? Pois Soul Calibur é a antítese disso. O game traz um número incrível elementos extras e segredos para se descobrir, além de modos de jogo interessantes, que você passará horas e horas jogando sem perceber o tempo passando e, mesmo depois de jogar muito e descobrir tudo, continuará jogando para se divertir ainda mais.

Equilíbrio e Profundidade

É um fato inconteste que esta conversão de Soul Calibur para Dreamcast tem gráficos deslumbrantes e extras que não acabam mais, mas seu aspecto principal e que realmente realça o seu brilho a longo prazo, mantendo você preso ao jogo, é o seu elaboradíssimo sistema de jogo.

Soul Calibur é a aplicação de todo o know-how da Namco em jogos de luta poligonais, pegando os melhores elementos de seus jogos como Tekken e Soul Edge, mesclando influências de outros jogos como Ehrgeiz (no qual a Namco auxiliou a Square na produção da versão arcade) e juntando tudo em um sistema de jogo sólido e profundo. Este sistema eleva-se ao

mais alto naipe, chegando ao nível de profundidade e estratégia de Virtua Fighter 3, mas superando-o em ação.

O layout básico de botões é o mesmo de Soul Edge: corte horizontal (X), corte vertical (Y), defesa (A) e chute (B). Aliás, esta disposição de comandos encaixa-se perfeitamente no controle de Dreamcast, ao contrário de games como Marvel Vs. Capcom e Street Fighter Zero 3, proporcionando uma jogabilidade perfeita sem a necessidade de fazer malabarismo. Os comandos necessário para realizar as centenas de movimentos de cada personagem são bem simples, como → → +ataque vertical ou defesa+chute, assim como em Tekken.

A diferença real começa na movimentação dos personagens pelo cenário. Nos jogos

mais recentes, como Tekken 3, você pode se esquivar ou se movimentar lateralmente usando os famosos Side Steps, ou esquivas laterais. Isso chega a ser frustrante durante as batalhas, pois quase nunca você consegue atingir o posicionamento desejado. Mesmo Virtua Fighter 3, que implementou este sistema, adicionando a possibilidade de andar livremente pelo cenário e mantendo os Side Steps, obteve sucesso neste ponto. Soul Calibur inova trazendo uma maneira bem mais fácil de andar pelo cenário e esquivar-se com sucesso. Este sistema é chamado de 8-Way Run e consiste no seguinte: estando na posição neutra, se você der um toque no direcional em qualquer direção (inclusive nas diagonais), seu personagem vai dar um passo rapidamente naquela direção; se, durante este passo, você segurar o direcional na mesma direção, o personagem começará a andar naquele sentido e você pode, a partir daí, direcioná-lo para qualquer direção, permitindo uma ***movimentação de 360º no cenário***. Se você quiser pular, deverá segurar a defesa e apertar o direcional para cima na direção desejada (os pulos são pequenos, realistas). Isso adiciona muita estratégia às lutas, já que você tem de calcular seu posicionamento no cenário, pode esquivar-se dos ataques do oponente e, por sua vez, o inimigo pode desviar-se de suas investidas com tremenda precisão e rapidez.

Os cenários também influenciarão em seu modo de jogar. Eles não são mais simples quadriláteros, como em Soul Edge, mas ***variam de forma e tamanho***. Assim, você deverá saber exatamente para onde você está andando para poder evitar surpresas. Juntamente com o sistema 8-Way Run, essa variedade de estágios contribui para diferenciar a estratégia de ***Ring Outs***, para derrubar o adversário fora da arena. O único problema, talvez, seja o fato de todos os cenários serem absolutamente planos, sem relevo algum. A presença de variação de altura e objetos no terreno adicionaria ainda mais estratégia, como em VF3. A única exceção, em partes, é no estágio de Yoshimitsu, Water Vein, onde a balsa balança e a altura é alternada.

Como você pode se mover em 8 direções, o ***sistema de agarrões*** engloba também este recurso, permitindo que você realize diferentes arremessos pelo lado de frente, esquerda, direita ou costas do oponente. Assim como em Tekken, é possível escapar dos arremessos. Praticamente todos os agarrões podem ser evitados, mas é necessários reflexo excelente. Os agarrões realizados com defesa+corte horizontal são evitados apertando-se rapidamente corte vertical no momento em que o adversário pega seu personagem, já os arremessos feitos com defesa+corte vertical podem ser anulados apertando-se corte horizontal nos primeiros quadros de animação do agarrão. Alguns arremessos especiais necessitam que você aperte corte horizontal+corte vertical para evitá-los.

Há também um sistema de física que leva em consideração o peso da arma. De acordo com o ***tamanho do instrumento usado para o ataque***, o oponente sofre diversos efeitos diferentes. Por exemplo, se Astaroth desfere um golpe com seu machado ignorante na esbelta Taki, suas ninjatous relativamente pequenas não serão o bastante para a guarda, então ela vai cambalear após defender o golpe, abrindo espaço para outro ataque. Da mesma maneira, há golpes que permitem a você "carregar", segurando o botão, para que o golpe seja desferido com maior força, variando seu efeito desde causar o cambalear do oponente na defesa até tornar o golpe indefensável e causar mais dano. Enquanto isso pode parecer um pouco injusto, leve em consideração que, no exemplo, Taki é muito mais rápida que Astaroth e então poderia acertá-lo com uma seqüência de golpes antes mesmo que ele pudesse desferir seu ataque. Isso ajuda a balancear muito mais o game, dando certas vantagens e desvantagens a cada lutador segundo suas características.

Para se defender, você também conta com uma porção de recursos, em adição aos elementos evasivos. Basicamente, há golpes que acertam em cima, outros que atingem em altura média e aqueles que pegam embaixo. Para cada tipo de ataque, uma defesa específica é necessária. Defesa em pé bloqueia ataques altos e médios, enquanto uma ***defesa baixa bloqueia golpes baixos***. Mas você não possui apenas a defesa comum, há um sistema de impacto na defesa que pode gerar vantagens para

você. O primeiro destes recursos é o Desvio; você pode desviar um ataque inimigo apertando →+defesa para desviar ataques altos e médios ou ↘+defesa para desviar ataques médios e baixos. Com isso, seu personagem vai "parar" o ataque do oponente e empurrá-lo para trás, deixando-o com a defesa aberta para outros ataques. O outro recurso é Aparar; para isso, basta apertar ←+defesa para aparar ataques altos e médios ou ↙+defesa para aparar ataques médios e baixos. Aparando um ataque inimigo, seu personagem vai defletir o golpe e puxar o adversário para o lado, deixando-o vulnerável por um curto espaço de tempo. Pode parecer um pouco apelativo depois que um jogador adquire reflexos para aparar e desviar ataques, mas o fato é que o oponente, apesar de não poder defender um ataque após receber um aparo ou desvio, pode ele mesmo aparar ou desviar o golpe do adversário. Há ainda a possibilidade de tirar a arma do oponente do caminho, batendo sua arma contra a dele com um golpe, deixando-o com a guarda aberta, mas isso exige muito reflexo para ser feito com certeza.

Há também várias maneiras de se recuperar de um ataque.

Se você receber um ***golpe que derruba seu personagem no chão***, você pode segurar o direcional em qualquer direção para definir onde o personagem vai cair, podendo evitar Ring Outs e combos aéreos (ou possibilitando combos ainda mais extensos), ou simplesmente apertar a defesa para cair de pé, ou ainda combinar ambos, segurar o direcional e defesa, para definir em que direção você vai cair de pé. Caso você seja derrubado, é possível rolar em qualquer direção ou levantar-se rapidamente para evitar mais ataques do oponente, ou ainda levantar-se com ataque para surpreender o inimigo. Isso não só ajuda você a evitar ser atacado no chão (como acontecia regularmente em Tekken 3)

Para dominar todas as técnicas do jogo, será necessário desenvolver suas habilidades pelos modos Arcade, Mission Battle e Practice.

O sistema de batalha de Soul Calibur é focalizado em observação e reação, proporcionando batalhas muito mais técnicas.

como mantém tudo rolando em um ritmo rápido. Se você receber um ***golpe que o faça cambalear ou tontear***, basta apertar defesa rapidamente para se recuperar.

Os Critical Edges de Soul Edge, golpes que abriam combos de alto dano, já não existem mais. Em compensação, dois recursos o substituem à altura. O Soul Charge, movimento realizado com corte horizontal+vertical+chute, faz com que seu personagem brilhe em vermelho e os seus golpes adquiram novas propriedades, como se estivessem em Counter Hit, possibilitando que eles façam o oponente cambalear ou iniciar alguns combos novos. Porém, evite usar demasiadamente este recurso, já que sua animação inicial é bem demorada. O outro é o Spirit Charge, realizado de forma quase igual ao Soul Charge, bastando apertar corte horizontal+vertical+chute e então cancelar a animação apertando-se a defesa. Isso faz seu lutador brilhar em amarelo, permitindo que alguns de seus golpes fiquem mais fortes, ou até tornem-se imbloqueáveis.

Os fãs de Lei Wulong de Tekken 3 ficarão felizes os saber das mudanças de posição. A maioria dos personagens pode alternar sua posição durante a luta, possibilitando diferentes tipos de ataque. Voldo, por exemplo, pode lutar de costas, de frente ou rastejando, Ivy pode alternar o formato de sua arma entre espada ou chicote, ***Mitsurugi pode lutar com a espada na bainha ou em punho***. Tudo isso possibilita fazer novos golpes e movimentos, confundindo o oponente, dependendo de sua posição.

E por falar em confundir, você pode enganar os seus oponentes atrasando, cancelando ou alterando seus ataques. Os golpes básicos (cortes horizontal e vertical e chute) podem ser cancelados apertando-se o botão de defesa logo ao desferir o golpe. Assim, você pode ameaçar um golpe, provocando determinada reação do oponente e então cancelá-lo para agir de acordo com a reação do adversário. Da mesma maneira, alguns golpes especiais, como a maioria dos indefensáveis, pode ser cancelada. Como já dito, alguns golpes também podem ser atrasados, ou "carregados", fazendo com que o oponente não saiba quando você vai desferir o golpe. Outros ataques podem ser mudados para outro movimento ainda durante sua animação, ou seja, você pode realizar um golpe e, durante ele, fazer um outro comando para mudar o ataque. Estas técnicas, combinadas, possibilitam que você varie bastante o seu modo de jogo e confunda o oponente.

O medidor de arma, barra que definia a durabilidade de uma arma, de Soul Edge também se foi. Em compensação, enquanto você não pode destruir a arma de um oponente, há diversas maneiras de se cuidar de um "bloqueador". Para os iniciantes, os ***golpes indefensáveis agora são mais fáceis de acionar*** e com o sistema de peso de arma, não será problema fazer um oponente cambalear e abrir sua defesa. Além disso, há o 8-Way Run, que abre uma gama ainda maior de movimentos aos personagens e ainda possibilita que eles façam ataques vindos de diferentes direções. O jogadores que preferem jogar na defensiva devem ficar espertos, pois não será fácil ficar alinhado com o oponente e ele ainda poderá quebrar sua defesa sem muito trabalho.

Os "detonadores de botões" também devem ficar avisados de que o recurso de ficar apertando os botões rapidamente até possibilita que você termine o game na dificuldade normal, mas em um jogo contra um adversário experiente, que sabe o que está fazendo, vão perder sempre.

O interessante é a forma com que você é introduzido aos elementos básicos do sistema de jogo. O modo arcade em dificuldade normal envolve recursos como ataques básicos, arremessos, combos simples e defesa básica. No Mission Battle, você será gradualmente compelido a usar recursos como ataques indefensáveis, esquivas e 8-Way Run. Para completar o domínio sobre as técnicas de um personagem, você pode visitar o Practice, que contém tudo sobre cada personagem, onde você pode, inclusive, observar o timing para realizar certos ataques.

O sistema de Soul Calibur é focalizado em observação e reação, onde o reflexo conta mais que o desespero. As lutas entre jogadores experts é muito menos previsível, proporcionando uma batalha com um nível técnico inacreditável. O balanço e a profundidade proporcionam um dos sistemas de jogo mais sólidos já criados, equiparando-se, como já dito, com o sistema de Virtua Fighter 3 e até superando-o em certos aspectos.

O Significado de Competência

Com Soul Calibur, a Namco mostra como realmente deveriam ser feitas todas as conversões de títulos de arcade para consoles domésticos. A empresa pegou o melhor game de luta poligonal dos arcades, recomeçou o trabalho do zero e remodelou tudo até deixá-lo anos luz à frente do original. O nível atingido é sem precedentes, brilhante em todos os aspectos. Se você ainda não viu ou jogou Soul Calibur de Dreamcast, você não sabe realmente o que uma empresa competente é capaz de fazer com o poder do console da Sega.

Futebol, esporte de garra, onde as chuteiras e a bola tornam o jogador um verdadeiro guerreiro de batalha a procura da glória de se tornar o número 1.

A torcida apóia o guerreiro com a vida, transformando amor em fanatismo por uma pátria chamada time. O goleiro impede que seu exército camuflado com as mesmas cores da torcida, seja derrotado protegendo o único ponto fraco dos guerreiros, o gol.
Os juizes, técnicos, bandeirinhas, jornalistas e principalmente os seguranças organizam toda essa guerra de esperança".

Uma das seqüências mais tradicionais e esperadas dos games de esporte está de volta em sua nova versão, FIFA 99, que é considerado um dos melhores jogos de futebol já lançados para videogame, graças à ELECTRONIC ARTS que é uma das grandes empresas especializadas em games deste estilo.

Os gráficos dos games não tiveram muitas alterações, com exceção das comemorações de gols e das reclamações de falta que ficaram bem legais. A textura do jogo está boa e a movimentação dos jogadores é bem fiel. O replay instantâneo está presente garantindo uma ótima visão dos melhores lances das partidas. O som está animal e como na versão anterior possui uma música cantada que toca nas principais rádios do mundo inclusive por aqui. (Chegou arrebentando na NIGHT paulistana !). Os efeitos sonoros estão bem realistas ganhando até gritinhos da torcida. (Tá bom, já tinha no anterior!!).
O sistema de jogo não sofreu alterações e a dificuldade exige bom controle dos comandos e uma certa estratégia.

Uma das grandes inovações é a utilização do controle analógico (DUAL SHOCK) que garante uma interação muito maior com o game, com o efeito de vibração que o faz se sentir dentro do estádio.

O menu e a tela de opções não sofreram nenhuma alteração, nelas você pode conferir o INSTANT REPLAY (MENU do PAUSE), mexer nos ângulos de visão da câmera, mexer na formação do time, na substituição de jogadores, na estratégia do time, no posicionamento dos jogadores, marcação dos visitantes, mudar algumas regras do jogo, aumentar ou diminuir o volume, colocar número nos jogadores ou tirar comentários.

A jogabilidade do game foi mantida, mas no geral o game possui boas e más alterações.

ALTERAÇÕES

As alterações estão nos modos de jogo presentes no game.
O modo de edição de jogadores está muito mais completo, onde você pode criar os seus próprios jogadores alterando a cor do cabelo e da pele, mudando as feições e até acrescentando barba aos jogadores, além de poder mudar os nomes.

Existe um modo de edição de times mais bonitos, onde você pode criar a cor do seu time e inventar um nome para ele.

MODOS DE JOGO

QUICK START - Você começa logo a jogar sem escolher time, estádios ou condições de jogo.
FRIENDLY - O típico amistoso, onde você escolhe dois times para jogar.
SEASON - Aqui você pode escolher ou criar liga de times e disputar a taça da EA.
GOLDEN GOAL - Nesta opção dispute um campeonato que só termina quando você faz um determinado número de gols que é estipulado no começo da partida.
EUROPEAN DREAM LEAGUE - Aqui você entra na liga européia dos campeões e enfrenta os times de "primeiro mundo"
TRAINING - Treine chutes a gol, dribles e escanteios antes de começar a partida.

MAS COMO NEM TUDO SÃO GOLS...

Os demorados LOADINGS estão presentes nesta versão, mas nem por isso perde pontos com a diversão.

Algumas alterações vão deixar alguns torcedores fanáticos desapontados, começando pelo fato de que alguns grandes times (como os paulistas, São Paulo, e Corinthians) foram excluídos e com eles muitos estádios internacionais (não existe mais nenhum brasileiro!).

Talvez tenha ocorrido algum problema com direitos autorais com os nomes dos clubes ou simplesmente a capacidade do game não tenha sido possível incluir os outros times. Por que mexer em time que está ganhando?

De qualquer forma o game melhorou em termos de campeonato e de opções de jogo e por isso promete conquistar novos fãs, entre eles aqueles que não curtem futebol de game por ser muito "complicado" de jogar. Vale a pena conferir, pois FIFA "produz" milhares de novos fãs cada vez que uma versão é lançada quem garante que você não será o próximo?

LISTINHA DE COMANDOS

SEM POSSE DE BOLA
Botão □ - Dar carrinho e tirar a bola do oponente
Botão ○ - Rouba a bola do adversário.
Botão X - Muda o jogador
Botão L1 - Próximo, empurra e longe dá carrinho

COM POSSE DE BOLA

Botão □ - Toque de bola alta que também serve para fazer cruzamento.
Botão X - Passa a bola para outros jogadores do time.
Botão ○ - Chuta direto para o gol.
Botão R1 - Passar bola.
Botão L1 - Pula por cima do adversário (com bola), falta intencional.
O botão ▲ em ambas as posições (com bola ou sem) apertado algumas vezes faz o jogador correr. Usar a corrida várias vezes cansa o jogador.

COMANDOS AVANÇADOS

L 2 + L 2 - Giro para a esquerda
R2 + R2 - Giro para a direita
Apertar e depois segurar botão ○ - Chute bicicleta
Apertar e depois segurar botão □ - Matar a bola no peito.
L2 segurando + R1 - Chute de trivela.
L2 segurando + L1 - Queda (cava faltas).
R2 segurando + R1 - Drible com a bola no meio das pernas.
R2 segurando + botão □ - Engolir o adversário.
Segurando R2 ou L2 e usando o direcional - Dribles

USANDO A CABEÇA

Botão ○ - Cabeceia no gol.
Botão □ - Cabeceia no peito do outro jogador do time.
Botão X - Cabeceia no pé do outro jogador

FICHA TÉCNICA

FIFA SOCCER 99	
EA SPORTS	CD
FUTEBOL	1 A 8 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.3
SOM	4.0
JOGABILIDADE	4.5
ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	4.6

PRÓS
- O game possui uma gama enorme de movimentos e continua com uma jogabilidade bem legal.
- O Player Edit e o Team Edit ficaram bem melhores.

CONTRAS
- Os loadings continuam demorados.
- A falta de alguns times e estádios.

CLAS. FINAL 4.1

GAMERS
.com.br

beatmania

KONAMI E SUA NOVA MANIA

Os gráficos de Beat Mania não contém nada de especial, mas tem horas que os clipes chegam a ser engraçados.

Beat Mania é um desses jogos que você ama ou odeia. Se você amar o game, provavelmente ficará horas jogando tentando obter uma pontuação melhor. Agora aqueles que odeiam, perguntarão como uma pessoa consegue jogar uma coisa destas e provavelmente pensará que é uma desgraça de game. Mas o pessoal do Japão não pensa bem assim. Desde o lançamento no arcade, Beat Mania causou um impacto inesperado até pela própria Konami. O lançamento para o Playstation também foi um sucesso, vendeu que nem água lá no Japão. A razão? Poderia não ter gráfico ou storyline ou um game de grande nome para Playstation, mas Beat Mania introduz um novo gênero inacreditavelmente viciador: DJ Simulation.

Obtenha uma boa performace durante o game para não ser vaiado e passar para a próxima música.

O forte em Beat Mania são os seus variados estilos musicais, tem para todos os gostos.

Seria fácil de comparar Beat Mania com o Parappa the Rapper, mas também seria inexato. Parappa the Rapper, enquanto também gira em torno da música, foi centrado mais no tipo "Simon diz", de repetir o que o computador tocou a você. Se você pensa que Beat Mania é tão baba como Parappa, pense novamente, tem músicas (como ska) no game que farão você arrancar os cabelos num instante!

A idéia geral de Beat Mania é que você é um DJ, que está executando para uma multidão de pessoas. Dependendo de sua performance, eles irão aplaudir ou então o vaiarão. Se errar muitas notas (aquelas barrinhas que caem), você não poderá passar de fase.

De cada fase do jogo, você poderá escolher entre vários estilos: Hip-Hop, Reggae, Ambient, Break, Ballade, Techno, Soul, Rave, House, Ska, Funk, Garage, Bossa Groove, Asian Traditional, Funky Jazz Groove, Drum'n Bass e Hard Tekno. Cada fase é composta de duas barras onde 6 notas caem (um para cada jogador), e uma tela que passa videos no centro. As notas que caem, lhe mostram quais das chaves terá que apertar. Você tem que apertar as chaves no ritmo ou na hora que elas tocarem na barrinha vermelha que fica logo abaixo. Mas não pense que será tão fácil, pode se tornar muito complexo quando várias notas se alternam simultaneamente. Às vezes você precisará manter uma batida com um botão, enquanto toca uma melodia com outros botões.

Beat Mania possui 19 canções do original arcade, como também 8 novas canções no segundo disco, especialmente para o Playstation. E como gratificação, a Konami lançou um remix de Metal Gear Solid exclusivaço para Playstation!

Você pode jogar Beat Mania em uma variedade enorme de modos, inclusive o original (modo arcade), Expert, Training, Double Mode e 2-Player. Com o modo 2-Player o game fica duas vezes mais divertido, você tem que jogar uma única música com seu amigo ou contra o computador.

Este jogo, de maneira nenhuma gira ao redor dos gráficos, você pode até se decepcionar, mas pelo menos tem alguns video clipes até que engraçados que passam no centro da tela. De qualquer maneira, os gráficos não têm nada de especial, não se preocupe com eles enquanto estiver jogando. Resumindo, é o game mais divertido e mais viciador neste estilo, é jogar pra ver!

A MANIA CONTINUA

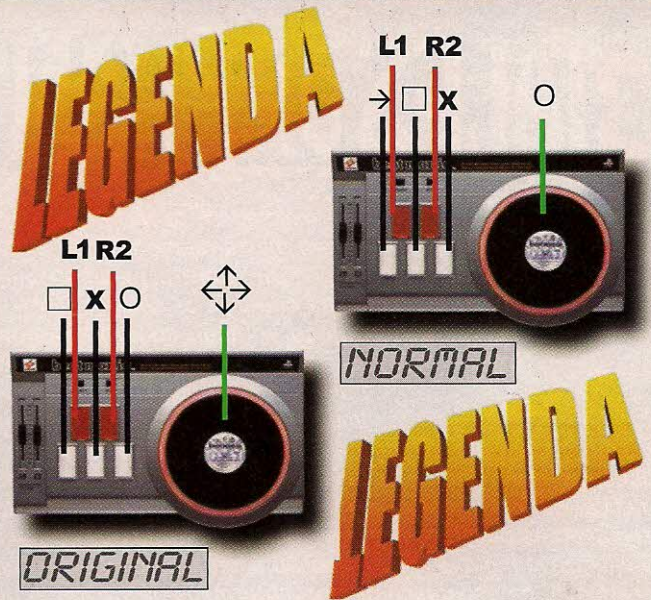
Se você curtiu Beat Mania 2nd Mix, que virou febre no Japão e está se tornando mania por aqui, e quer mais músicas para jogar, é só procurar por Beat Mania Append 3rd Mix.

Para jogar Beat Mania Append 3rd Mix você precisa da versão anterior, por se tratar de um add-on, ou seja um complemento do primeiro, isto quer dizer que se você tentar jogar diretamente esta versão, o jogo vai pedir o CD anterior. Então você precisará carregar o primeiro CD de Beat Mania 2nd Mix na opção Disc Change do menu principal e então, ao invés do segundo CD, colocar Beat Mania Append 3rd Mix, e estará pronto para jogar, nada complicado.

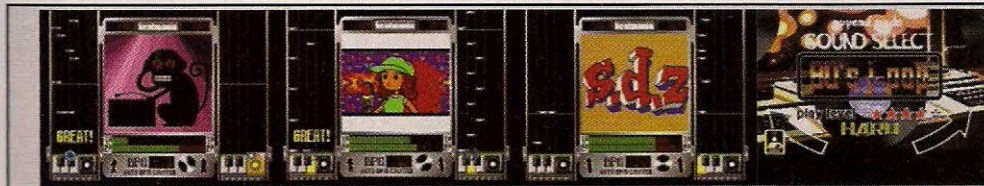
No geral o jogo continua o mesmo, com novos gráficos que, embora não tenham sido melhorados, a interface deste é mais bonita. O objetivo é dominar o ritmo e se tornar o melhor DJ do mundo.

Não se trata um update de Beat Mania, pois a intenção não foi fazer uma versão melhorada do jogo, mas sim, trazer mais músicas para jogar. Se a mania pegar, muitos jogos deverão seguir o mesmo esquema da Konami.

São vinte novas músicas e três secretas com novos estilos, como "Euro Beat," "Digital Funk," "World Groove," "Digi-Rock," e mais as da tabela abaixo.

Se você jogou Beat Mania 2nd Mix, dá até para encarar esses novos ritmos, se bem que agora é mais difícil do que já era, às vezes se tornando quase impossível atingir a pontuação máxima.

A interface de Beat Mania esta um pouco diferente nesta versão, mas os gráficos ainda são o ponto fraco do game.

As músicas do game, ficaram ainda mais difíceis, mas não chegam a ser como o Ska no Beat Mania anterior.

AS 20 NOVAS MÚSICAS CONTIDAS EM BEAT MANIA 3rd MIX

ESTILO MUSICAL	NOME DA MÚSICA	MIXSADO POR
1- AMBIENT	life goes on	Quadra
2- SOUL	find out	nouvo nude
3- BALLADE(JAZZ-SOUL)	Do you love me?	reo-nagumo
BALLADE(JAZZ-SOUL)(2P)	Do you love me?	reo-nagumo
4- J-DANCE POP	Believe again(HYPER MEGA MIX)	dj nagureo featuring miryam
5- HIPHOP	s.d.z	DJ mazinger featuring Muhammad
6- FUNKY JAZZ GROOVE	Stop Violence!	Herbie Hammock & His Band
7- HOUSE	wild I-O	nouvo nude
8- BOSSA GROOVE	La Bossanova de Fabienne	staccato two-F
9- 80`S J-POP	Believe again	Emotion of Sound featuring miryam
10- REGGAE	Queen`s Jamaica	Crunky Boy featuring Muhammad
11- SOUL	LOVE SO GROOVY	LOVEMINTS
SOUL	LOVE SO GROOVY(12inch version)	LOVEMINTS
12- BIGBEAT MIX	METALGEAR SOLID• Main Theme	ESPACIO BROTHERS
13- HOUSE	20.november	DJ nagureo
HOUSE(2P)	20.november(radio edit)	DJ nagureo
14- DRUM`N BASS MIX	Deep Clear Eyes	QUADRA
15- DIGITAL FUNK	nine seconds	nouvo nude
16- WORLD GROOVE	tribe groove	nite system
17- EURO BEAT	LUV TO ME	THIRD-MIX miryam reo yoshinori
18- HARD TECHNO	Attack the music	DJ FX
19- drum`n bass	super highway	nouvo nude
20- DIGI ROCK	area code	nouvo nude

TALES OF PHANTASIA

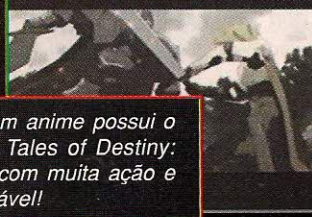
"A mensagem de Matel ainda ecoava em minha mente quando Chester comentou sobre a peculiar fumaça negra que unia os céus e a terra. Um grilhão vertical, como um caminho para as almas, um Post Script da destruição. A destruição da vila de Totus. Imediatamente as palavras de minha mãe brotaram em minha mente. Sem relutar um segundo sequer, corremos para o lar devastado. Como numa reação automática, uma leve chuva começou a descer das nuvens, apresentando os pêsames das nuvens à nós e a nossos olhos, que presenciavam o mais brutal cenário. Mortos. Todos. Corri para a academia, na esperança de encontrar meus pais vivos. A pressa apenas alimentou minha decepção. Meu pai, morto diante da entrada, e minha mãe, deixando que a vida escorresse entre minhas mãos... Apesar da dor, procuro por Chester, terminando por encontrá-lo em sua casa, diante do corpo inerte de sua irmã Ami. Não permitiram nem que uma criança de cinco anos vivesse..."

Lançado inicialmente em meados de 94, Tales of Phantasia foi um marco na história do SNES: o primeiro game com 48 Megabits de memória. Claro, você pode dizer que Star Ocean tem a mesma quantidade de memória ou que Tengai Makyo Zero tem 72 Mbits, mas Tales of Phantasia tem um grande diferencial: foi o maior dos poucos games a conseguir uma vendagem considerável diante da concorrência pesadíssima de Dragon Quest VI, da Enix (a segunda maior saga de RPGs no Japão, perdendo apenas para Final Fantasy).

Em seus 48 Mbits, um dos melhores RPGs para o console. Sistema de batalha divertido e inovador, storyline de primeira grandeza, graficos magnificamente detalhados e um dos melhores sons de todos os tempos. Apenas para se ter uma idéia, a apresentação de mais de dois minutos era cantada, com uma qualidade nunca antes vista no Super Famicom. O mesmo se aplicava às toneladas de vozes para magias e batalhas. Havia até mesmo diálogos falados entre personagens!

Diferente de Tales of Destiny, os diálogos no mapa (que aqui é completamente poligonal) podem ser acionados com SELECT.

O Linear Motion Battle System está ainda mais divertido com a adição de alguns elementos presentes em Tales of Destiny.

A apresentação em anime possui o mesmo naipe de Tales of Destiny: sem granulação, com muita ação e qualidade. Impecável!

Uma pedra preciosa entre as centenas de títulos do 16-bit da Nintendo. E, para que esta jóia que tinha tudo para dar certo (exceto sorte, talvez...) não acabasse esquecida entre o mar de títulos do gênero (claro que o grande sucesso de Tales of Destiny também influenciou MUITO na idéia...), a Namco restaura o enredo de elevado naipe e realiza um trabalho impressionante, trazendo de volta Cless, Mint e todos aqueles que combateram Dhaos, ao Playstation.

Dhaos, o rei do poder ilimitado

Há muitos anos, um rei chamado Dhaos enlouqueceu diante de seu imenso poder, voltando-se contra seu reino e, em seguida, contra seu mundo. Através da força, conquistou e governou durante muito tempo. Até que quatro guerreiros, liderados pelo feiticeiro Tornix D. Morrison, conseguiram derrotar o monarca, selando-o em um sarcófago com a magia Indignation. As chaves para o esquife eram quatro colares. Cada um deles ficara com um dos membros do grupo. Apesar de ninguém acreditar realmente que o "imortal onipotente" estivesse morto, ao menos isso apontou um raio de esperança aos habitantes deste mundo.

O tempo passa. Entre os bravos heróis que derrotaram Dhaos estavam Miguel, o mestre espadachim, e Maria, a arqueira, que voltaram à sua cidade natal, Totus, onde voltaram a viver pacificamente e tiveram um filho, Cless. Desde muito pequeno, Miguel ensinava ao pequeno como empunhar um sabre de cavaleiro, tendo em vista seu futuro como guardião do colar. Mas seus treinamentos não chegaram a se completar. Um dia, durante uma caçada do rapaz com seu amigo Chester, o vilarejo fora atacado. Miguel e Maria lutaram o máximo até que suas forças abandonassem seus corpos. Mas, ainda assim, as forças desconhecidas conseguiram derrubá-los, queimando o vilarejo e assassinando a todos que ali viviam. Chester opta por ficar por ali, cuidando do enterro de seus conhecidos e familiares. Cless, em contra-partida, prefere correr o mundo em busca de uma resposta para o ato brutal e, se necesária, uma vingança contra os mandantes. E assim tem-se início a

FICHA TÉCNICA

TALES OF PHANTASIA	
NAMCO	CD
RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.1
SOM	4.7
JOGABILIDADE	4.5
ORIGINALIDADE	4.5
DIVERSÃO	4.6

PROS
- Tales of Phantasia para PS não é mais um relançamento de um clássico da Namco, mas sim um Remake completamente novo
- O som chega a superar seu predecessor

CONTRAS
- Talvez a falta de algumas cenas adicionais em anime?

CLAS. FINAL 4.6

incrível aventura de Cless Alvein, que parte de sua vila sem a menor idéia do fardo que carregava como descendente dos heróis que derrotaram o rei maligno. Um enredo que se desenrola entre as linhas temporais, ora no presente, tentando impedir que Malice reviva seu mestre e, em seguida, caçando o próprio Dhaos, que começa a sugar a energia do planeta para reconstituir seu poder; ora no futuro, perseguindo o rei, que fugira para o futuro, onde governa supremo.

Ao lado do espadachim, outros guerreiros aceitam para si o dever de proteger o mundo. Chester Barklight, arqueiro e melhor amigo de Cless, divide os mesmos anseios do combatente de Totus, em busca daqueles que tiveram a crueldade de assassinar sua irmã Ami, de cinco anos. Apesar de parecer uma pessoa calma, sua ansiedade e impetuosidade já lhe causaram muitos problemas. Mesmo tendo a mesma idade de Cless, dezessete anos, aparenta ser mais velho. Mint Adnade, a jovem curandeira, se vê atraída de certa forma pelo rapaz. Talvez seja a facilidade com que ele se relaciona e faz novas amizades que tenha atraído a garota da voz suave. O fato de ser a filha de Mary Adnade, a curandeira que selara Dhaos juntamente com Morrison e os pais de Cless também contribuíram para sua decisão. Arche Klaine, meio-elfa com a incrível capacidade (aliás, possuída pelas deusas da morte na mitologia japonesa também) de voar em uma vassoura, depara-se com uma certa ligação entre Dhaos e Demitel, seu "lado negro". Klarth F. Lester, o invocador, resolve partir com o grupo para adquirir conhecimento. Bastante tímido, Cless e os demais são os primeiros com quem ele não se sente retraído (depois de seus elementais), mesmo com seus vinte e nove anos de idade. Por fim, Suzu, personagem que estava presente na versão original mas não se unia aos heróis. Agora, a pequena ninja de onze anos mostra seus dotes e poderes. Fora estes, temos também Matel, o espírito do planeta, que revala a absorção de sua energia por um ser de poder imensamente maior que o dela, sendo uma espécie de mentora aos guerreiros; e Morrison, o mago que banira Dhaos uma vez, mas que fora perdendo seus poderes com o passar dos tempos.

Todavia, um dos maiores trunfos de ToP é a humanidade dos personagens. São pessoas comuns, que se vêem impelidos a realizar tarefas para a própria sobrevivência. Pessoas que se erram, que possuem suas falhas mas que têm muitas virtudes, como a coragem e a amizade. Pessoas que até mesmo se apaixonam. Cless e Mint, Arche e Chester, Klarth e sua eterna amada... Sem contar o incrível senso de humor, que dá o toque decisivo ao storyline. A cena do banho no vilarejo dos ninja é simplesmente impagável.

E mais uma curiosidade sobre os personagens: e ToD, Cless e Arche fazem uma aparição especial para ensinar Stan uma das técnicas sagradas de sua Swordian. Todavia, a Namco traduziu seu nome para Cress! Como isso poderia se resolver em uma possível conversão? Ninguém sabe...

Sistemas antigos e novos

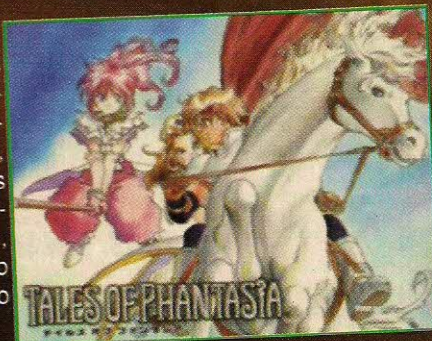
Um dos maiores destaques de ToP é seu sistema de batalha, batizado simplesmente de LMB (Linear Motion Battle). Nele você controla seu personagem em batalhas completamente em tempo real, dando ordens a seu grupo ou mesmo indo com tudo para cima dos oponentes, podendo até mesmo executar combos de mais de trinta hits! O sistema original já era divertido. Com a adição das atualizações presentes em Tales of Destiny, as lutas se tornam quase 50% da diversão do game.

O sistema de classes continua, podendo o personagem ganhar novas classas ao se cumprir certas condições especiais, como falar com alguém ou fazer uma entrega de algo. Cless, por exemplo, começa como Apprentice, podendo terminar como Fencer, como seu pai.

Outra peculiaridade no título é a forma como os personagens ganham suas técnicas. Mint é a mais normal de todos, recebendo suas magias de acordo com o seu progresso. Klarth, o invocador, precisa contactar e fazer contratos com os elementais e outras criaturas para que ele possa executar as mega-poderosas Summon Magics. Arche ganha seus feitiços ao falar com pessoas, pagar para mestres ou mesmo ao encontrar em baús. E o mesmo vale para as Skills, algumas podendo ser ganhas com a evolução do personagem, enquanto outras precisam de mestres ou coisas do gênero. Aliás, tocando nesse assunto, alguns personagens ganharam técnicas novas. Chester não possuía técnicas na versão de SNES, mas agora teve sua técnica aprimorada e ganhou novas formas de ataque.

Entre inovações, temos a maravilhosa parte gráfica, completamente remodelada e ainda mais detalhada; um mapa poligonal melhor trabalhado que em ToD; uma tonelada de vozes novas (aliás, a música que precede a aventura é a mesma da versão original, a canção cantada "The Dream Will Not Die"); diálogos entre os personagens no mapa, como em seu sucessor (mas que, agora, pode ser acionada com Select) e dezenas de novas missões paralelas.

Resumindo...

É uma grande iniciativa da Namco dar vida nova a velhos clássicos, com gráficos, sons e inovações melhoradas. Este não é somente um relançamento, mas um verdadeiro Remake. Uma atitude que, pelo visto, parece ter incentivado outras sofhouses (entenda-se: Squaresoft e seu onipotente Final Fantasy VI). Este é um forte candidato para o próximo RPG a ganhar sua versão americana (depois de, claro, Final Fantasy VIII...). Apenas esperamos que a Namco tenha um cuidado maior com as traduções e não corte algumas partes do game, como o ocorrido em Tales of Destiny, que perdera boa parte dos diálogos falados e até alguns personagens. Mas, de qualquer forma, ponto para Namco pela versão japonesa!

UM JAMMER LAMMY

A SEQÜÊNCIA DE PARAPPA THE RAPPER!

Depois de conquistar uma legião de fãs pelo mundo inteiro com Parappa the Rapper, há quase dois anos atrás, abrindo caminho para este estilo de jogo que foi seguido depois por Betmania da Konami, a Sony lança agora uma continuação um pouco mais difícil, com novos personagens e algumas novidades que você verá a seguir. A primeira das novidades não é nada animadora, é que o game faz parte dos jogos que vêm com trava para que não rode em aparelhos alterados.

Mesmo que seja muito fã do game você não vai querer comprar um novo aparelho apenas para jogá-lo, então, você pode dar um jeitinho com um Game Shark, usando os códigos D01DA762 1040 e 801DA762 1000 para destravá-lo. Já as novidades boas são que agora as músicas são todas em inglês e os subtítulos também podem ser mudados para inglês no menu game options, além do modo 2-players.

Um Jammer Lammy possui 7 fases e completando todas elas, será destravado um modo extra, onde você pode jogar com Parappa nas seis últimas em remix das músicas dos estágios. Os personagens principais são Lammy, Katy Kat e Ma-San, uma anãzinha estranha que toca bateria. Os mestres dessa vez são: Chop Chop Master Onion (popularmente conhecido como Mestre Cebola), Cathy Pillar, Chief Puddle, Captain Fussenpepper, Paul Chuck, Jack Smash e Teriyaki Yoko.

Lammy é uma ovelhinha muito atraente e guitarrista da banda Milk Can. Ela tem alguns problemas de insegurança e constantemente se sente embaraçada e inadequada, mas quando pega uma guitarra, se transforma. O game se passa em um dia na vida dela.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

UM JAMMER LAMMER	
SCEI	CD
MUSICAL	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.9
SOM	4.7
JOGABILIDADE	3.6
ORIGINALIDADE	3.4
DIVERSÃO	4.6

PRÓS
- Mais estágios que o game anterior
- As canções estão bem elaboradas

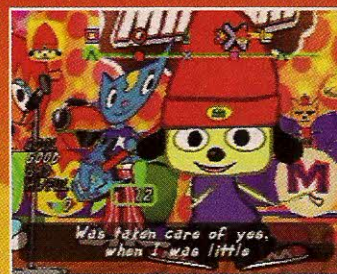
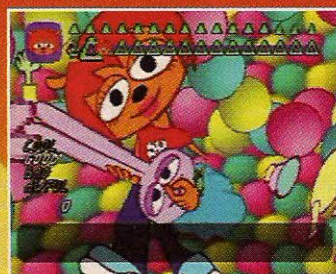
CONTRAS
- O sistema de jogo poderia ser um pouco mais original, em relação ao primeiro Parappa

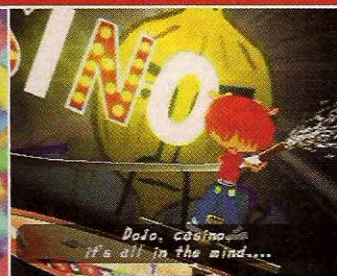
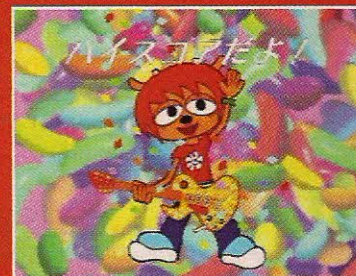
CLAS. FINAL 4.3

Tudo começa quando Lammy desperta atrasada para um concerto. Quando ela chega, fica chocada ao descobrir que a cantora da banda, Katy Kat, foi trocada por um homem misterioso chamado Chop Chop Master Onion. Então ela tem que solucionar várias situações, tocando guitarra.

Em cada fase há um mestre que canta uma linha da música e uma seqüência cronometrada de botões que aparecem no topo da tela. Você deve repetir a mesma linha na guitarra de Lammy, na mesma seqüência de botões e no mesmo ritmo. Dependendo de como você se sair, você marca pontos que contribuem para um ranking mostrado na tela. Se seu ranking for muito baixo, as coisas começam a dar errado na fase, acabando por destruir o cenário e o instrutor fará Lammy repetir a fase novamente.

Ao contrário de BeatMania, as notas não caem em linhas verticais, mas aparecem na tela os botões que você deve apertar.

Uma das faltas de Parappa the Rapper era um modo 2-player. Um Jammer Lammy corrige isso e uma vez que o game é completado, dois modos 2-player são destravados: Cooperative e Competitive. Você poderá jogar no modo 2-player Cooperative com Lammy e Rammy (o lado mal dela) nas fases de Lammy ou o 2-player Cooperative com Lammy e Parappa (se ele tiver sido habilitado) nas fases de Parappa. O melhor de tudo é jogar no modo 2-player versus, com Lammy vs. Rammy ou com Lammy vs. Parappa. O CPU pode jogar como segundo jogador e ambos os modos funcionam da mesma maneira: os jogadores tocam uma linha cada um e seus scores são combinados de alguma forma. No Cooperative, eles são combinados e somados na pontuação total, já no Competitive eles são subtraídos e o vencedor ganha a diferença em pontos do perdedor.

Bem, mas como o jogo é sobre música, já tá na hora de falarmos a respeito. Primeiramente, o ritmo que predomina é Rock e não Rap como no anterior, o que torna o game um pouco diferente. As músicas continuam alegres, algumas letras são engraçadas e a música de abertura é uma reprise do famoso rap de Chop Chop Master Onion em Parappa the Rapper remixado e com uma nova letra. Acompanhe as letras originais no final.

Os gráficos são 3D, mas todos os personagens simulam objetos em 2D, causando um efeito bem divertido. No geral os gráficos estão melhores que os de Parappa, e as animações mais interessantes, ainda que com alguma quebra de polígono, o que é inevitável no estilo gráfico usado. Mesmo estando um pouco mais difícil, Um Jammer Lammy, assim como Parappa the Rapper, não é tão difícil para se completar como um BeatMania, portanto, mais recomendável se você não tiver muita experiência neste estilo.

CURTA AS LETRAS DAS MÚSICAS DE UM JAMMER LAMMY

LAMMY STAGE 1

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 1 : Now wait a minute! Who is that?
Mestre : Chop Chop Master Onion

###

Kick, punch, you all remember
Chop chop back again, yes forever,
You have many challenges coming at ya
First is a fire, don't retire now

###

Pick!
Burn!
Slide!
And down!

###

Again now,
Pick!
Burn!
Slide!
And down!

###

Listen to me now as I do my chore,
Nobody ever talks to me no more!
But if a baby were to come, crying out loud,
Do you think you could play and calm it down?
Or if you're on a plane, how would you play?
Throttle up and down, or away?
I just wanna know, can you really go -
With that guitar in hand, I don't know!
Comin' at ya

###

Fly high!
Sky high!
Cry loud!
Shut up!
Fly, cry!
Pick, burn!
Pick, cry!
And fly, down!

###

Shake it to the right, shake it to the left
I be the only master that will give
All the necessary skill to build a guitar
So you can play in hell, you come far:

###

Chop, that wood,
Choke, real good,
Pick chop burn!
Cry fly choke!
Burn cry slide!
Chop pick cry!
Choke fly pick!
Cry chop burn, ha ha!
Pick burn cry!
Cry fly chop!
Pick, burn'n fly,
Cry, chop, choke!

###

PICK BURNIN CRY FLY, CHOP CHOKE!
I AM A MASTER, AND YOU!

LAMMY STAGE 2

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 2 : B, back off! You're in the way!
Mestre : Chief Puddle
###
Let's get on, let's get on
Fight the fire, come on now
We gotta put it out quick
That what I'm talkin' bout
###
Hold, the, hose real tight and get ready for a real fight!
Give, these, people a show and we'll show them something that's right!
###
(*Having fun!*)
I've been doing this for years let me tell you little something!
(*With the funk!*)
###
(*Having fun!*)
It's a bit of a rush, and a bit of a dash!
(*With the funk!*)
###
Put it on the fire, real good,
Put it out cold and, feel good!
If you don't think you're the one,
Fireman's daily work can't be done!
###
We be on a roll,
Puttin' on a show,
Lettin' people know we're like, no other!
Water over here and over there,
So the fire won't spread and go no further!
###
Hold the hose real tight and get ready for a real fight!
Give these people a show and we'll show them something that's right!
###
(*Having fun!*)
I've been doing this for years, let me tell you little something
(*With the funk!*)
###
(*Having fun!*)
It's a bit of a rush, and a bit of a dash!
(*With the funk*)
###
Put it on the fire, real good,
Put it out cold and, feel good!
If you don't think you're the one,
A fireman's daily work can't be done!
###
Let's get on, let's get on
Where's the fire? It's out now!
Time for lunch, let's go out quick!

LAMMY STAGE 3

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 3 : After School Sale
Mestre : Cathy Pillar / Babies
###
(*Now put these kids to sleep, will ya?*)
###
Ma ma ma ma ma ma ma ma ma ma ma ma ma ma ma ma
Pa pa Pa pa pa pa pa pa pa pa pa pa, pa pa pa!
Gimme some milk, gimme some food
Gimme the car, one dat goes voom
###
(*Now put these kids to sleep, will ya?*)
###
I need to potty, or I'll be real naughty
Somebody hold me, somebody hug me
Mama, mama, mama
Papa, papa, papa
Somebody come over quick
I'm gonna start a trick
Cuz here I go
Didn't you know?
I am a kid!
With no control!
###
(*Now put these kids to sleep, will ya?*)
###
I think my diaper is wet
I think the bed gon be next
I wanna go, I need to go now
I want the bottle and now
You are the person who's padapadapadapadapada
Or was it mama who's padapadapadapadapada
###
(*Now put these kids to sleep, will ya?*)
###
Hey, hey, papa I've been good,
Now can I please have my food!?
(Take it!)
###
(*Now put these kids to sleep, will ya?*)
###
Papa can I go and have the toy that make that funny sound-a?
Mama can I eat the food that made me feel like million dolla!?
I wanna go to bed right now mama!
Buy me that toy before that, oh please papa!

LAMMY STAGE 4

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 4 : Now which one is my left hand?
Mestre : Captain Fussenpepper
###
Look up in the sky,
Gimme all you got,
Never give it up,
SOLDIER!
###
Get up in the morn,
Run around the track,
Show me what you got,
SOLDIER!
###
Did I eat my drink ??
I thought milk was pink ??
###
Auto pilot on, auto pilot off!
Little bit of this, little bit of that!
###
Now do you like munchies?
I wonder where lunch is??
1 2, 3 4, 5 6!
Always, give it your best!
My knee's in pain.
So is my brain!
###
Look up in the sky!
Gimme all you got!
Never give it up!
SOLDIER!
###
Get up in the morn!
Run around the track!
Show me what you got!
SOLDIER!
###
I thought I just made some coffee for me.
I want some apples and berries to to eat.
###
Now it's time to move on,
It only gets much harder, so carry on!
You think I'm old now,
I got the skills to beat you and knock you out!
###
My knee's in pain.
So is my brain.
###
Throttle up, flaps down!
Power up, gears down!
I'm getting sleepy.
I want my sheets.
###
Auto pilot on, auto pilot off!
Little bit of this, little bit of that!
###
Now do you like munchies?
I wonder where lunch is?
1 2, 3 4, 5 6!
Always, give it your best!
###
In the old days, I was a hero but,
Look at me, I'm just learning how to fly!
I'm still wondering, when we get to rest.
I'm hungry, I'm sleepy, don't want to die!

LAMMY STAGE 5

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 5 : You said anything, didn't ya?
Mestre : Paul Chuck
###
Get up, turn your chainsaw on
Power off, power on
Now let's start with this tree here
Low gear, high gear
###
Come on hurry, hurry, hurry, hurry, hurry
No need to worry, worry,
The tree's gonna grow back surely!
###
All I wanna hear is you've come over here
There's no foolin' around with deers!
Chop all of em down,
Every single one down,
Then we're gonna make a good guitar
With all the timber around!
###
NEVER USE JOE CHIN'S CHAINS FOR THEM!
###
Rockin to the beat of the sun!
Choppin trees down for the fun!
We're gonna make a good guitar
By giving it all you've got
Come on, girl!
Hurry it up, girl!
###
Ok, turn it down turn it up
Make sure, batteries are charged up!
###
Give it all you got,
Every little muscle that you got inside your bod, body!
I don't want to hear,
That you got no time,
Or you're in a hurry to your gig, gig, gig.
###
All I wanna hear is you've come over here.
There's no foolin' round with deers.
Chop all of em down,
Every single one down,
Then we're gonna make a good guitar
With all the timber around!
###
NEVER USE JOE CHIN'S CHAINS FOR THEM NO!
###
Jammin, hard slammin, loud banging!
Rocking, rolling, all night long!
###
Now that we've come so far
Tell me just who you are
Are you my shining star?
Let me see your guitar!

LAMMY STAGE 6

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 6 : Vital Idol
Mestre : Teriyaki Yuko
###
I know you're the wild and violent flame
I still smell your smoke, and I can't play straight with your game!
###
That doesn't mean, that I am yours,
I'm not alone, I'm not a fool, I have a lot to give
In any case, it's up to you, if you can show,
That you can give me more than I got to give!
###
It might be you, or maybe you,
My mind is jumping back and forth and up and down!
Somebody come, and rescue me,
Before an angel comes to take me round and round!
###
I only wanted you to, come over here
Cuz I can think of something, for me and you to do
If I could have another, another dream
The devil would come back, to pick me up with you
###
I wanna a be a girl, who has a lot to give
Never caught alone, never shedding tears
So I need a man, that understands
Every little thing, and knows my fears
###
It might be you, or maybe you,
My mind is jumping back and forth and up and down!
Somebody come, and rescue me,
Before an angel comes to take me round and round!
###
I only wanted you to come over here
Cuz I can think of something, for me and you to do
If I could have another, another dream
The devil would come back, to pick me up with you
###
Oh I do hope that, that the time comes
Time has come for me to, to have fun
###
I'm talking bout a lot of fire
I'm talking bout no getting tired
Forever, and ever!
Together, forever!

LAMMY STAGE 7

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 7 : Milkcan, that's us!
Mestre : Katy Kat / Milkcan
###
No cuttin' corners
She's on the border, now!
###
No shedding tears,
Goal is real near
Trying to shift,
Into gear
###
That's when I see ya coming
Prevent me from running
###
Get up, get up,
Trying to psyche myself,
Cuz it doesn't work with no one else
All of this hype all around,
Seems like, a waste of time
###
From uptown, to midtown,
Trying to, get downtown!
But I'm not, getting close,
I'm just running, running round!
###
Always at my best,
Giving it my best!
I don't need no rest,
It's my test now!
###
And I'm in a beat
That's very unique!
And I know that I,
I'm running for me
Got to move
With the groove
I got to go on
I got to move on
I got to get on
###
No, cutting corners
She's on the border, now!
###
I'm facing all the problems that'll get me,
Cause I don't really wanna pend the time see!
All of this, hype all round,
Seems like, a waste of time!
###
Let me tell you, let me give everybody, little something
In life you can't just keep going around cutting corners!
###
Always at my best!
Giving it my best
I don't need no rest!
It's my test now!
###
And I'm in a beat
That's very unique!
And I know that I,
I'm running for me
Got to move
With the groove
I got to go on
I got to move on
I got to get on
###
No, cuttin' corners
No, cuttin' corners
She's on the border, now!

Parece que esta moda está pegando. Tudo começou com a Nintendo, em 1992, quando fora lançado Mario Kart para Super Famicom. Aquele não era simplesmente um game de corrida, era a maior experiência de velocidade e diversão até então. A fórmula "velocidade + jogo sujo" conquistou uma legião de fãs e criou uma tendência. Pegando carona neste sucesso, surgiram alguns clones. Vieram Street Racer (da Ubi Soft, ainda para Super NES), a própria seqüência de Mario Kart (para Nintendo 64, que conseguiu repetir o sucesso do original), Diddy Kong Racing (da Rare, para N64 também), Sonic R (da Sega para o seu Saturn) e Rockman Battle & Chase (o game da Capcom com o seu mascote, para Playstation). E parece que agora uma empresa que não costuma seguir tendências – ela mesma as cria –, resolveu embarcar nesta. Desta vez, a Square ataca de Chocobo Racing.

Talvez baseado no sucesso do mini-jogo de corrida de Chocobos em Final Fantasy VII, a Square elaborou o seu próprio game de corrida escrachado envolvendo seu mascote, o Chocobo e outros personagens de seus games. O visual é baseado no último game do Chocobo, Chocobo's Mysterious Dungeon 2 (lançado em dezembro último), com seus personagens (iniciais) seguindo os mesmos moldes.

PERSONAGENS

Logo de cara, você pode selecionar entre 8 personagens distintos, cada qual com sua própria personalidade e características (que variam entre Velocidade, Aceleração, Aderência, Escape e AGS (Ability Growing Speed, ou velocidade de crescimento de habilidade, que define a velocidade com que a barra de Ability se enche). Começando pelo pequeno Chocobo, que é o personagem mais equilibrado do game; temos o fofinho Mogri, outro mascote da Square; Golem, o gigante de pedra; o safadinho Goblin, pequeno em tamanho mas gigante em esperteza; o Black Mage, perito na magia negra e errante da pequena nuvem; a graciosa White Mage, sempre inocente em seu Holy Carpet; o comilão Debu Chocobo, acabando com o pobre triciclo de tanto peso; e o raivoso Behemoth, em seu tanque de guerra desproporcional. Todos estes vindos de Chocobo's Mysterious Dungeon 2, inclusive com o mesmo visual.

Mas não pense que o elenco se limita a estes personagens. Ainda de CMD2, temos o chefe Bahamut, que pode ser também habilitado. E depois, terminando mais vezes o Story Mode, libera-se mais personagens. Começando por ninguém menos que Squall Leonhart de Final Fantasy VIII, correndo no carro Tempest (aquele que ele pilota na cena em CG do desfile de Idea em Derring City). Temos ainda, Cid Tank (o mecânico bigodudo do game, vindo também de CMD2) pilotando o tanque de guerra; Mumba, o bichinho peludo, mascote de Final Fantasy VIII, correndo com suas próprias patas; o famigerado e ainda popular Cloud Strife de Final Fantasy VII, correndo na sua moto Hard Daytona; Sabotender, mais um mascote da série Final Fantasy, o cacto que anda (não corre) pelas pistas; a deliciosa Aya Brea de Parasite Eve, correndo em seu carro de polícia do 17º Distrito Policial de Nova Iorque (pena que ela não aparece no game, apenas o carrinho); o chocobo branco de Final Fantasy IV (inclusive com os pixels do sprite), usando as patas; Invencible, uma caravela voadora vinda de Final Fantasy IV, que, como o próprio nome diz, é praticamente invencível em seus vôos; e, por último (e menos importante sim), Jack, um carinha que veio sabe-se lá de onde (talvez de um game da Square para Nintendinho, pelo seu sprite bem grotesco) e que corre (ou pelo menos tenta, se bem que mais parece que ele está rastejando, de tão lerdo).

Se você ainda não está satisfeito com estes personagens, faça você mesmo o seu. É sério! Você pode criar os seus próprios personagens. Basta terminar o Story Mode. Cada vez que fizer isto, você receberá uma pontuação e, com estes pontos, poderá criar o seu personagem a partir de um dos corredores principais, inclusive definindo seu nome e cor.

ALGUMAS DAS PISTAS DO GAME

PISTAS

Inicialmente há 8 pistas disponíveis para correr. A primeira é o Cid's Test Course, a pista de testes do Dr. Cid (pista do Chocobo); depois temos a Mogri Forest, uma pista no meio da floresta dos Mogs (pista de Mogri); as Giant's Ruins, nas ruínas dos gigantes (aqueles enormes gigantes de aço com espadas colossais de FF VII e VIII) (pista do Golem); a famosa Mythril Mine, pista de montanha rochosa (pertencente ao Goblin); a Black Mansion, uma mansão com pinta de mal assombrada (pista do Black Mage); Mysidia Sky Garden, a cidade dos céus (cidade que apareceu em FF II do Nintendinho e mais tarde também em FF IV do Super Famicom, cidade de Palon e Poron) (pista da White Mage); Hungry Land, a terra dos glutões, com muitos doces e guloseimas por todos os lados (pista do Debu Chocobo); e Glug Volcano, uma corrida arriscada em meio a lava e magma (pista do Behemoth). Jogando no Story Mode, você correrá também no Illusion World, a terra onde estão várias personalidades do mundo da Square, como Titan, Leviathan, Carbunckle, Odin e outros (a pista do chefão Bahamut). E há ainda a 10ª pista, o secreto FF8 Circuit, que ocorre nos arredores de Derring City (a pista especial de Squall).

Chocobo Racing não inova muito em relação aos demais games do jogo. A fórmula continua sendo muita velocidade combinada com a possibilidade de sacanear os adversários. O objetivo principal é sempre trapacear para chegar na frente.

Para isso, você contará com magias e habilidades especiais das mais variadas. Estes elementos adicionam muito ao quesito estratégia, já que você deve aprender a usá-los e evitá-los.

As magias aparecem como em Mario Kart, durante a corrida. Em certos pontos de cada circuito estão esferas de magias. O desenho na esfera representa qual magia você vai pegar (se houver uma "?", aparecerá uma magia aleatória). Você pode carregar até três magias com você. Algumas delas podem ficar mais fortes. Um Fire, por exemplo, torna-se um Fire 2 quando você pegar duas magias Fire (seguidas, pois se você tiver um Fire, um Ice e depois pegar outro Fire, nesta ordem, não funcionará). Uma magia mais forte pesa mais, assim você não pode carregar, um Blizzard 2 e mais duas magias, por exemplo. Se você tiver uma magia em nível 3, não poderá carregar mais nenhuma, pois ela vale por três magias, que é o número máximo carregado. O nível da magia determina o poder com que ela atinge o oponente: no nível 1 ela apenas o faz rodar, no nível 2 o fará voar para o ar e no nível 3 o fará voar para o ar e bater contra o chão uma vez antes que ele esteja pronto para correr novamente. Você pode ainda pegar uma magia do oponente, bastando encostar naquela que ele carrega atrás dele. Veja a seguir as diferentes magias:

—Fire - uma das magias mais fracas do jogo. No nível 1, você tem um tiro de fogo que vai para frente em linha reta, mais recomendada para acertar oponentes de perto. Fire 2 já é uma magia um pouco mais forte e também é teleguiada. Neste nível, ela nunca erra o alvo, percorre a pista até acertar o oponente que está na sua frente. No nível 3, além de ser muito poderosa e também ser teleguiada, ela percorre a distância necessária até acertar todos os oponentes que estão à sua frente.

—Blizzard - no nível 1, ela apenas deixa uma pequena poça de gelo na pista no exato lugar em que você utilizá-la. Quem passar por esta poça, desliza enquanto gira pela pista por um breve momento. Já no nível 2, ela deixa seis poças de gelo espalhadas pela pista, causando o mesmo efeito do Blizzard 1, mas tornando-se quase inevitável (para os personagens não-voadores). Em nível 3, ela torna-se uma arma poderosa, causando um acerto instantâneo e inevitável em todos os oponentes, causando impacto de nível 3 após uma deslizada.

—Thunder - em nível 1 lança um raio no personagem mais próximo, com apenas 60% de chance de acerto. No nível 2, lança três raios nos 3 personagens mais próximos, causando impacto de nível 2 com 80% de chance de acerto. Melhorando para o nível 3, esta magia torna-se inevitável e causa impacto de nível 3 em todos os adversários.

Algumas belas cenas em CG incrementam o jogo na apresentação, modo Story e modo Grand Prix. Depois de liberá-las, você as pode assistir novamente no menu de Options.

—Death Sentence - esta magia não pode ser acumulada para evoluir em poder, ela tem apenas um nível (mas você pode carregar até três delas, se quiser). Usando a Death Sentence, você passa um contador para o adversário mais próximo. Quando este contador chega a 0, o personagem visado toma um impacto de nível 2. Enquanto o contador passa, o personagem que está com ele pode transferi-lo para outro personagem, bastando bater seu veículo no oponente. Caso você seja atingido por outra magia ou então cair em um buraco enquanto está com o contador, a magia Death Sentence será desfeita.

—Reflect - uma magia muito útil. Como o próprio nome diz, ela reflete uma magia. Qualquer magia que visar seu personagem será refletida e atingirá o personagem que a lançou contra você. Nem é necessário ativar o Reflect para isso acontecer, basta você ter uma em seu poder que ela é ativada automaticamente quando uma magia é desferida contra você. O Reflect não anula o efeito do Death Sentence ou Minimum se você pegá-la depois de já ter recebido o efeito da magia.

—Haste - magia que também possui três níveis. Como manda a tradição de Final Fantasy, a magia Haste torna o seu personagem mais rápido, valendo como um Nitro. No nível 1, ela dá um impulso de aproximadamente dois segundos. Em nível 2 você recebe propulsão por uns cinco segundos. Finalmente, em nível 3, o Haste dura cerca de sete segundos, o que pode dar uma ótima vantagem para você.

—Minimum - outra magia cumulativa. Em todos os níveis, ela diminui o tamanho de todos os adversários, juntamente com a velocidade. No nível 1, todos os oponentes têm seu tamanho e velocidade reduzidos em 25%. Com o Minimum 2, você deixa os adversários com apenas 50% do tamanho, com isso você pode passar por cima deles. Já no nível 3, a redução é de 75% em todos os oponentes. O efeito desta magia também é cumulativo, ou seja, se alguém receber um Minimum 1, terá seu tamanho reduzido em 25% e se receber mais um Minimum 1 em seguida, reduzirá mais 25%, ficando com 50% do tamanho original.

—Ultima - a magia mais poderosa dos últimos Final Fantasies também está presente em Chocobo Racing e com três níveis. Em todos os níveis ela acerta todos os adversários, mudando apenas a força do impacto. Assim, uma Ultima 1 causa impacto de nível 1 em todos os oponentes, Ultima 2 causa impacto de nível 2 em todos e Ultima 3 faz todos os adversários receberem impacto de nível 3.

Além das magias, você conta ainda com as Habilidades Especiais para trapacear seus inimigos. São 6 delas inicialmente e mais duas secretas. Depois de escolher o seu personagem, você vai para a tela de escolha de Habilidades Especiais (dependendo do modo de jogo e do personagem escolhido, as Habilidades disponíveis podem mudar). Durante a corrida, você pode usar uma Habilidade Especial quando a barra no canto superior esquerdo da tela estiver cheia (cada Habilidade pode ter uma velocidade diferente para carregar a barra). Veja a seguir o que faz cada Habilidade:

—Dash - uma habilidade equivalente a um Haste 2, ou seja, dá um impulso de velocidade por cerca de 5 segundos ao seu personagem.

—Wings - quando utilizada, o personagem cria asas e começa a voar. Com isso, você pode evitar as poças de gelo que estão na pista e também pode ultrapassar por cima dos adversários. Porém, não é possível evitar buracos. É inútil para os personagens que já têm a habilidade de voar.

—Grip - uma habilidade que pode ser útil, mas depende da pista. Ativando-a, seu personagem ganha muito mais aderência à pista. Assim fica bem fácil fazer curvas (tome cuidado

para não exagerar e acabar fazendo-as muito fechadas). Você pode também passar por cima de grama e coisas do tipo sem perder velocidade. Além disso, ao bater de leve nas extremidades da pista, você é mandado de volta ao invés de perder a velocidade (isso também funciona se você bater contra os adversários). Para completar, você ganha um pouco de velocidade também.

—Capture - mais uma habilidade que tem alguma utilidade. Com o Capture, você pode roubar as magias de seus adversários. Se o oponente tiver mais de uma magia, ele sempre rouba a última magia pega. Quando alguém utiliza esta habilidade (se você tiver alguma magia), você ouvirá um som e uma espécie de mãozinha vai atravessar a tela levando sua magia embora. Você pode usar a magia antes que a mãozinha a leve, se for rápido o suficiente.

—Magic Up - uma das melhores habilidades. Com ela você aumenta o nível de suas magias (apenas das magias que podem aumentar de nível, claro). Quando a barra de Habilidade se enche, se a sua última magia puder ganhar níveis, ela vai subir um nível com o uso automático da habilidade (se a magia estiver em nível 1 vai para nível 2 e se já estiver no 2 vai para o 3). Caso você não tenha magias válidas quando a barra se encher, a habilidade fica disponível para quando você pegar uma.

—Barrier - com esta habilidade, quando a barra se enche, você ganha uma proteção semelhante à magia Reflect, mas com algumas diferenças. A habilidade ativa-se automaticamente quando a barra se enche e permanece em você até que leve uma magia (por curiosidade, ela protege até contra a habilidade Capture, mas não contra outras habilidades). Se você perder a habilidade, a barra começa a se encher novamente.

—Keep Magic - uma habilidade curiosa. Com ela cheia, quando uma magia for disparada contra o seu personagem, você receberá esta magia, ficando com ela em seu estoque e podendo usá-la quando quiser.

—Rush - quase igual ao Dash, mas com algumas vantagens. Com o Rush, você ganha um impulso de velocidade de aproximadamente três segundos e, neste período de tempo, pode também atropelar os seus adversários, causando impacto de nível 1. Apesar de durar menos tempo que o Dash, a barra de habilidade se enche mais rápido com o Rush e a velocidade ganha é maior, além da vantagem de poder passar por cima de quem estiver na frente.

—Megaflare - esta habilidade enche a barra muuuuuuito devagar. Demora um bocado, mas quando finalmente você puder usá-la, será um ataque inevitável em todos os adversários, causando impacto de nível 3. Você só pode usar esta habilidade quando derrotar Bahamut, o último chefe, no modo Story.

—Gunblade - a habilidade secreta. Com a arma de Squall, que pode ser utilizada pelos outros personagens também, você poderá obter uma vitória inesperada. O maior problema é que ela demora demais para encher a barra, mais até que o Megaflare. Quando usada, você ganha um impulso de velocidade que dura até que você alcance o primeiro lugar. Cada personagem que você ultrapassar enquanto estiver com a Gunblade ativada receberá um ataque que causa impacto de nível 3. Quando já tiver ultrapassado o primeiro colocado, a habilidade ainda durará por cinco segundos. Se você for acertado por magias enquanto estiver com a habilidade ativada, seu personagem receberá o impacto mas já terá aceleração no máximo em seguida. O golpe atravessa personagens usando Barrier, mas não passa pela magia Reflect (nem a desfaz). Se você for acertado pelo Megaflare enquanto usa a Gunblade, a sua habilidade será cancelada. O mesmo acontece se alguém conseguir ultrapassar você enquanto a utiliza.

MODOS DE JOGO

Em modos de jogo, comecemos pelo Options. No menu de opções estão (na exata seqüência, de baixo para cima) o View Course Records (para você conferir os records de cada pista, inclusive best laps e totais), Controller Configuration (para configurar os botões ao seu gosto), Sound Room (onde você pode configurar o volume das músicas e efeitos sonoros e também ouvi-los; as músicas vão sendo liberadas aqui conforme você as ouve durante o jogo), Movie (aqui você pode ver as cenas em CG do game; também são liberadas conforme você as vê durante o jogo), Sound (alternar entre saída de som Mono ou Stereo), Handicap/1P (ativando, no modo VS o primeiro jogador terá vantagem em velocidade) e Handicap/2P (para dar uma vantagem ao 2ª jogador no modo VS) e também, a opção secreta Mirror (para ativar as pistas invertidas).

Depois temos o Story Mode. Neste modo você vai correndo por pistas consecutivas, obtendo novos aliados (com os quais você pode jogar depois de vencê-los) e habilidades. No Story, você passa por uma hitorinha no estilo livro infantil, onde acompanha as desventura de Chocobo e seus amigos em busca dos oito pedaços de cristal. Aqui você descobre um pouco da personalidade dos personagens (como o convencido Mogri, que diz que o próximo game da Square será Mogri Beautiful Dungeon; que pretensioso!). Chegando ao último chefe, o Bahamut, você deslumbra-se com uma cena em CG de boa qualidade. Ao terminar o game, o final, com belas ilustrações e uma envolvente música cantada. Cada vez que terminar no modo Story, você poderá criar um personagem, pegando como modelo um dos 9 personagens principais (os 8 iniciais mais o Bahamut) e podendo escolher a cor e o nome (inclusive com caracteres romanos). Você pode configurar as características Velocidade (determina a velocidade final), Aceleração (define a velocidade com que o personagem acelera), Aderência (o desempenho do personagens em curvas), Escape (define o quanto o personagem é bom em derrapadas; com um valor baixo, se você tocar no freio, o

Jogando no Story Mode você acompanha uma divertida histórinha com Chocobo e seus amigos. No total, são 9 capítulos.

Ao terminar o modo Story, você recebe uma pontuação, que pode ser usada para editar seus próprios personagens.

personagem roda) e AGS (a velocidade com que a barra de Habilidade Especial se enche). Estes valores são definidos distribuindo-se os pontos que você ganhou ao final do Story Mode. Estes pontos dependem do seu desempenho durante o game. Terminando o Story Mode consecutivas vezes, você libera vários personagens secretos (ao terminar a segunda vez, você pode cortar as animações para tornar esta tarefa mais rápida).

Em seguida tem o Time Attack. Neste, você escolhe um personagem, sua Habilidade Especial (nem todas estão disponíveis neste modo de jogo) e então uma pista para você tentar fazer tempos cada vez melhores. Você pode salvar seus records e então carregá-los depois para jogar contra você mesmo, como no Ghost Mode de outros games de corrida. Aqui conta apenas a sua habilidade, já que não há outros corredores e também não se utiliza magias.

Logo depois, vem o Grand Prix (GP). Neste modo você disputa um torneio composto por 4 pistas, definidas por você. Na corrida seguinte, você sempre larga na posição em que terminou a anterior. Dependendo da sua colocação, você ganha pontos no ranking geral. Ao final, se você ficar em primeiro na colocação geral, verá uma curta cena em CG do seu personagem (apenas para os oito personagens principais e o chefe Bahamut, os outros apenas aparecem no pódio). Além disso, quando você já estiver ficando bom neste modo, virão outras classes, tornando as coisas um pouco difíceis. Você começa com a Normal Class e depois pode subir para a Behemoth Class e Bahamut Class.

O modo Versus é o próximo. Nele, você pode jogar livremente contra um amigo, ou o computador, ou mesmo assistir a uma corrida apenas com personagens controlados pela CPU. Você escolhe os personagens, habilidades e a pista em que vai correr. Este é apenas um VS. Mode comum.

Uma atração bem legal é o Relay Mode. Nele você faz como nas corridas de revezamento, só que aqui é em times de 3 personagens. Depois de escolher seus três corredores e suas habilidades, você define a pista em que será realizada a competição e o número de voltas que cada personagem dará.

Por fim, a última opção da tela de menu principal é o Save & Load, para, logicamente, salvar ou carregar as suas preferências, personagens e opções.

DICAS

Você vai sentir dificuldade para fazer as curvas no início, mas há uma manha infalível para fazê-las com perfeição. O segredo é dar um toque no botão de freio, sem soltar o acelerador, enquanto faz a curva. Quanto mais toques você der no freio, mais fechada será a curva. Cuidado para não segurar o botão de freio por muito tempo desta maneira, pois não vai adiantar muito e você poderá rodar.

Há uma manha para fazer uma largada com velocidade turbo, coisa que já está virando tradição em games do tipo. Para isso, note que há uma contagem regressiva de 3 segundos para a largada. Espere passar a contagem e, no momento em que aparecer o GO, aperte e segure o acelerador. Para tornar mais fácil, faça a contagem até o três, mas conte até quatro e, neste exato momento, aperte o acelerador. Isso vai lhe dar uma vantagem tremenda logo de cara.

No Relay Mode também há uma manha para turbinar a largada de suas máquinas. Quando estiver para chegar ao próximo personagem de seu time, ao invés de simplesmente cruzar a linha de chegada para passar a vez, bata no seu personagem que está esperando e ele vai largar com velocidade turbo.

Ao terminar o Story Mode uma vez, você terá acesso ao Bahamut e também à sua Habilidade Especial, o Megaflare. Se você terminar neste mesmo modo uma segunda vez, terá que enfrentar Squall na pista FF8 Circuit. Vencendo, você poderá escolher Squall e a Habilidade Gunblade. Daí pra frente, cada vez que você termina no Story Mode, receberá um novo personagem secreto. Para selecionar estes novos personagens, você deve colocar o cursor sobre Squall e então segurar determinados botões. Veja abaixo a lista dos personagens que você ganha a cada vez que termina o Story Mode e qual botão você deve segurar para selecioná-lo:

- 3ª vez - Cid (segure L1)
- 4ª vez - Mumba (segure L2)
- 5ª vez - Cloud (segure R1)
- 7ª vez - Aya (segure L1+L2)
- 8ª vez - Chocobo FFIV (segure R1+R2)
- 9ª vez - Invencible (segure R1+L1)

TECNICAMENTE FALANDO

Agora que você já conhece todo o esquema de Chocobo Racing, vamos para a parte técnica. Começando pelos gráficos, que é onde o game peca. À primeira vista, você pode até se decepcionar e querer parar de jogar. A resolução não é grande coisa e as texturas são bem simples. Muitos objetos são apenas sprites, como os próprios corredores e não há bons efeitos gráficos. Quando os objetos se aproximam muito, principalmente os sprites, fica tudo horrível, com os pixels (pontos das texturas ou sprites) bem visíveis. Mas o maior problema no quesito gráficos é o clipping. Ele é muito visível, a pouca distância você vê os objetos se construindo na sua frente. Não é algo que atrapalhe o seu desempenho, mas que é bem feio é.

No departamento sonoro também não há muitas surpresas. Há muitas músicas vindas de Final Fantasy, como a música da apresentação de FFVI do Super NES com diferentes arranjos quando você atinge o Illusion World e encontra Bahamut, ou então o tema principal de FF com os vocais da White Mage. No geral, as músicas são apenas boas, mas a surpresa fica por conta do final no Story Mode, onde você ouve uma bela melodia cantada. Vale a pena! Por outro lado, temos uma tonelada de efeitos sonoros, mas que não trazem nada de especial.

A jogabilidade é boa. Os comandos têm boa resposta e os controles são bem simples. Você pode até ficar meio atrapalhado no começo, mas com pouco tempo já se acostumará com o esquema. A melhor pedida aqui é o Dual Shock, pois a jogabilidade com o direcional analógico é muito mais precisa. Mas isso não é obrigatório, já que o direcional convencional também dá conta do recado.

Para finalizar, Chocobo Racing é um game muito bom, melhor definido com a palavra "interessante". Ele traz o mesmo esquema de Mario Kart e seus clones, com um "algo mais". Os fãs de Final Fantasy e Chocobo terão bastante diversão em correr com os seus personagens favoritos e reconhecer alguns elementos de games conhecidos aqui e ali. Uma boa pedida para um ou dois finais de semana.

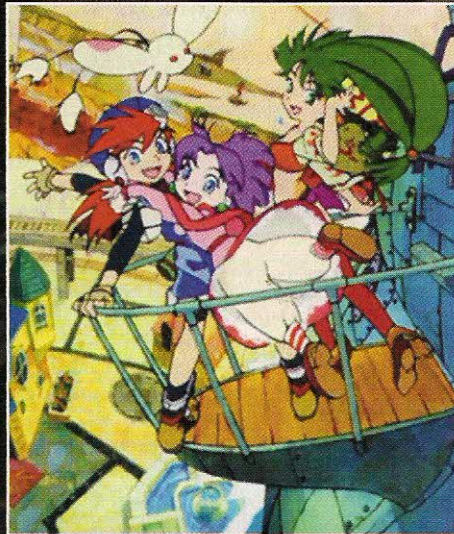
Chocobo Racing prova ainda que, às vezes, ser o melhor é um fardo tremendamente pesado para se carregar. Como o padrão dos jogos da empresa é muito alto, este game tende à mediocridade, fadado a cair no esquecimento com facilidade. Algo vindo da Square deveria ser muito, mas muito mais bem apresentado.

MUITO PRAZER, GRANDIA...

Em dezembro de 1997, um fato muito especial marcava a história do console Sega Saturn. Era lançado no Japão nada menos que Grandia, o maior projeto da famosa Game Arts (Alisia Dragoon, a série Lunar e Gun Griffon).

Este lançamento foi recebido com festa por todos os jogadores fiéis ao console. Isso porque, depois de muitas doses pequenas de expectativa, com imagens cada vez mais deslumbrantes e informações impressionantes ao longo do tempo, o jogo tornou-se um dos mais esperados de sua época.

A Game Arts iniciou o projeto visando lançá-lo para Sega CD, mas só depois de muito tempo, com a chegada do Sega Saturn, decidiu movê-lo para a plataforma de 32 bit, o que foi uma idéia muito feliz. Grandia demorou 4 anos para ser produzido, desde a sua concepção original até o fechamento da versão final. Um time de 150 pessoas esteve envolvido no projeto, o que é praticamente todo o staff da Game Arts mais o pessoal da Skywalker Sound (a subsidiária da Lucas Film, que produziu o som de filmes como Jurassic Park e Terminator 2, responsável pela parte sonora do game).

E todo este tempo e mão-de-obra não foram gastos à toa. A qualidade de Grandia foi e continua sendo, bem maior que a maioria dos games do console. Apresentando gráficos nunca antes concebidos no Saturn, som digno de filmes épicos e um enredo simplesmente irresistível, Grandia tornou-se um RPG de primeira grandeza, sendo comparado, na época, a Final Fantasy VII para Playstation (não pelo jogo em si, pois a natureza dos dois é completamente diferente, mas sim pela grandiosidade e prestígio adquiridos).

Com isso, os donos de Saturn tinham uma resposta na ponta da língua quando perguntados se o seu console possuía bons RPGs (se bem que, além de Grandia, podia-se mencionar outros como Tengai Makyo, Sakura Taisen, Lunar...) e os jogadores de Playstation, amantes de RPG, ficavam se remoendo por dentro pelo fato de não poderem apreciar Grandia.

Mas isso é coisa do passado. Um projeto tão sublime merecia ainda mais, tinha um potencial maior a oferecer. E foi então que a Game Arts resolveu expandir seus limites, produzindo a versão de Grandia para Playstation, que você tem o prazer de conhecer agora.

QUEM É QUEM?

Grandia traz um elemento essencial para um bom RPG: heróis e vilões memoráveis. Os personagens que tomam parte de importância na história, e, às vezes, até os secundários, têm personalidade e características marcantes.

O personagem principal é **Justin**, um garoto de 14 anos, natural de Palm, cidade portuária do continente de Messina, que admira seu pai e sonha tornar-se um grande aventureiro como ele. Justin sempre está procurando por novas missões e buscas fantasiosas, como fazer espadas de pedaços de madeira e encontrar tesouros em forma de diversas tranqueiras diferentes.

A companheira constante de Justin é **Sue**, uma garotinha de 8 anos que vive com seus avós em Palm. Sue é amiga de Justin desde bebê e sempre o acompanha em suas aventuras maravilhosas. A pequena garota carrega consigo a criatura conhecida por **Pooey**. Este bichinho foi encontrado pelo pai de Justin e agora pertence a ele, mas quem cuida dele é a pequena Sue.

Fiena é a beleza em forma de uma garota de 15 anos. Ela vive em uma tenda, construída por ela mesma, nos arredores de New Palm, no continente de Elencia. Membro da Sociedade dos Aventureiros, Fiena é considerada a aventureira número 1 de New Palm. Fiena costumava viver com sua irmã gêmea, mas esta deixou a casa há algum tempo, para entrar no exército de Garlyle.

Gadwin é um guerreiro extremamente poderoso, com 38 anos de idade, que vive recluso em sua casa no Flying Dragon Valley. O grandalhão entra no grupo para escoltar Justin, Fiena e Sue (que realmente gosta dele) para a vila de Daito. Gadwin conhece técnicas poderosas de armas e pode ensinar um ou dois "truquezinhos" para Justin.

Durante a jornada, Justin e companhia encontram **Rapp**, um membro de 15 anos do Povo da Floresta, que vive na vila de Kaf, na Forest of Possibilities. Parte da floresta nos arredores de sua vila se transformou em pedra, o que parece ter sido causado por uma força misteriosa, relacionada ao exército de Garlyle. Rapp entra no grupo para se vingar dos culpados pela morte de seus pais, petrificados na floresta.

Na base de Garlyle, os heróis encontram uma besta enfurecida e depois de libertá-la (vencendo-a em uma voraz batalha), eles descobrem que ela é **Milda**, habitante da vila de Lene, com 19 anos, que foi escravizada e hipnotizada pelo exército para a criação de uma espécie de super soldado. Ela também entra no grupo para se vingar de Garlyle. A vila de Milda é rival da tribo de Kaf e por isso ela tem problemas quando o grupo retorna para lá.

Gid é um Moge (raça de coelhos mercadores), uma criatura misteriosa que sempre está por perto para ajudar Justin (em troca de alguma grana, é claro). Ele se torna membro do grupo, ajudando Justin a caminho do Alento, na cidade de Jeelpadon.

A última a entrar no seu grupo é **Liete**, a misteriosa garota, da civilização Enjool, que aparece e instrui Justin na direção da cidade de Alento durante a aventura. Quando o garoto e sua trupe finalmente atinge a cidade mágica, ela revela os segredos por trás da destruição da civilização Enjool e se une ao grupo para auxiliá-los na eliminação deste mal.

Os vilões do game estão bem a altura dos heróis e têm papéis realmente surpreendente na história do jogo.

Bahl é o General do exército de Garlyle, da Federação de Jule. Ele é um homem de 48 anos, frio, calculista e que pretende atingir seus objetivos a qualquer preço. Bahl está atrás das Pedras Espirituais e parece saber muito sobre o passado da civilização Enjool.

Sob o comando do General, está seu filho, o Tenente **Mullen**, que comanda a força de Garlyle sob a tutela de seu pai aos 23 anos. Mullen tem conhecimentos vastos sobre as antigas lendas dos Kouyokujin e das Pedras Espirituais e dedica todos seus esforços aos interesses de seu pai.

Subordinada diretamente ao Tenente Mullen, a Tenente **Leen**, uma jovem de 16 anos, entrou no exército de Garlyle há dois anos. Ela tem devoção e respeito total ao Tenente Mullen e parece ser parte importante nos planos do General Bahl.

Comandando diferentes esquadrões do exército, as Tenentes **Nana**, **Saki** e **Mio**, todas de 16 anos, seguem as ordens de seus superiores de Garlyle. Juntas, elas forma o Trio Terrível (que mais parece as Guerreiras Mágicas de Rayearth). Nana, Saki e Mio costumam discutir sobre tudo, mas todas concordam em um ponto: Mullen é um gato!

E além destes personagens chaves, Grandia ainda traz figuras notáveis que realizam papéis secundários, como Lilly, a mãe de Justin que tem um restaurante em New Palm e foi uma pirata no passado, sempre se preocupando com seu filho (e dando umas belas paneladas na cabeça quando ele merece); ou Jin, o velho rabugento que mora nas minas de Reku, nos arredores de Palm e se acha um grande aventureiro; o estranho Pakon, novo presidente da Sociedade dos Aventureiros, em New Palm, que é apaixonado por Fiena; ou Darin, o amado de Milda, da vila de Lene, um homem muito sábio (quer dizer, quase um homem... err, na verdade, algo parecido com uma vaca).

Todas estas figuras têm suas próprias personalidades, o que dá um toque de encanto ao enredo do jogo e contribui para que ele carregue o título de um dos melhores enredos já criados para um RPG.

CINZAS DO PASSADO PODEM GERAR FOGO

"Tradições e crenças fazem a cultura de um povo e elas passam de pai para filho através das gerações, transpondo séculos e virando lendas."

"O homem deve sempre sondar o seu passado, para fazer o seu futuro, se não deseja sucumbir aos mesmos erros."

Estas duas frases suprimem a essência básica de todo o enredo de Grandia, que conta a história de uma raça destinada a salvar o mundo, ao custo de sua própria existência.

Diz a lenda que, em um tempo muito longínquo, nos primórdios da existência, uma sagrada força soberana e suprema concedeu aos humanos uma bênção, representada na forma de Pedras Espirituais (Seireiseki), entregues aos seres humanos pelos Kouyokujin (povo das asas de luz).

Enquanto o brilho das pedras espirituais iluminasse o mundo, os humanos gozariam de grande prosperidade. Porém, profetizou-se que, no momento em que os homens chegassem ao cume de sua prosperidade, esta era teria um fim. As cortinas de sua época dourada se fechariam subitamente e apenas sete das sagradas Pedras Espirituais deveriam restar. Juntamente com esta era, os Kouyokujin seriam dizimados.

É desta lenda que surgiram os mitos sobre a civilização Enjool (a qual pertenciam os Kouyokujin), a cidade mágica de Alento, que flutua nas estrelas e também o mistério em torno da autenticidade das Pedras Espirituais. Desta civilização, apenas algumas ruínas restam no mundo. A maior delas, é a que, supostamente põe um termo na existência do planeta: o Fim do Mundo; uma barreira colossal que divide o mundo em duas partes: o mundo conhecido e o outro lado que ninguém jamais ousou alcançar e que, na realidade, todos pensam haver apenas o "nada".

O game começa quando o aventureiro garoto Justin recebe uma Pedra Espiritual, confiada a ele por seu falecido pai e decide explorar ruínas da civilização Enjool para descobrir sobre a autenticidade das lendas deste povo. Justin encontra Liete, uma garota da civilização Enjool, que lhe informa sobre a destruição causada pelos humanos no passado. Quando os homens e os Kouyokujin viviam lado-a-lado, ajudando-se mutuamente, a humanidade corrompeu-se do caminho do bem e os homens começaram a lutar pela dominação sobre seus irmãos. Mas Liete deixa uma idéia muito vaga de como a civilização Enjool foi dizimada. Justin fica confuso e a misteriosa garota diz: "Tu que procuras respostas, viajes para leste, na direção do Fim do Mundo e as encontrará em Alento".

É então que tem início a emocionante, cativante e até surpreendente saga de um garoto e seus amigos, envolvendo mistérios e revelações inesperadas. O problema é que Justin se depara com altos membros do exército de Garlyle, que parece estar MUITO interessado nos segredos escondidos por trás da civilização Enjool (principalmente quando o assunto é "o que causou a destruição deste povo").

No desenrolar da trama você vivenciará momentos marcantes, como (não leia se não quiser estragar sua surpresa) quando Leen (surpresa se aproximando) diz que os Kouyokujin estão destinados à extinção, mas que o poder para salvar o futuro não está com ela, mas sim com Fiena e Justin; contudo, eles ainda não adquiriram o poder suficiente e então (surpresa aqui!) Leen revela suas asas de luz e fala para Mullen e o resto do pessoal no Forte Militar J, que suas asas podem ser um símbolo da transgressão humana, mas que ela ainda é capaz de fazer as coisas certas; depois, num ato de extrema nobreza (mais surpresa), ela diz para o mundo não repetir os mesmos erros do passado, e, suas últimas palavras são: "Tenente Mullen, por favor ouça minhas últimas palavras, eu apenas quero que você saiba, que eu amo você mais do que qualquer coisa... Eu realmente... E profundamente, amo..." e então usa todo o seu poder e se sacrifica pelo futuro da humanidade (fim da surpresa). Tocante, não? E olha que este é só um dos muitos momentos que mexem com seus sentimentos no jogo.

O FUNCIONAMENTO DE TUDO

O enredo não é o único atrativo de Grandia, seu sistema de jogo minuciosamente elaborado, ao mesmo tempo complexo e fácil de entender, permite que você tenha grande liberdade e possa se divertir até nas batalhas.

Para começar, nas dungeons, de design genial, você encontra os inimigos por contato (e não pelo conhecido sistema de encontros aleatórios) e pode evitá-los sempre que desejar (e o local permitir).

O sistema de batalha é uma evolução do já conhecido ATB (Active Time Battle, de FFIV, V, VI, etc.), implementado com elementos do CTB (Charge Time Battle, de Final Fantasy Tactics). O sistema de Grandia é o Ultimate Action Battle (ou simplesmente UAB). Ele é baseado na barra de IP (Iniciative Point), na qual os personagens definem seus comandos e realizam suas ações. O turno de cada personagem começa no início da barra e então ele deve esperar o personagem chegar até o ponto COM da barra, quando ele vai definir o comando, a ação a se realizar. Depois disso, o personagem deve chegar até o ponto ACT da barra para fazer a ação definida (o tempo percorrido entre o ponto COM e o ponto ACT depende da ação escolhida).

Além disso, Grandia possui algumas das batalhas mais arrepiantes conhecidas (estando ao lado de Star Ocean e Tales of Phantasia/Destiny no quesito "ação em batalhas"). Pode haver até 10 personagens na batalhas, entre inimigos e aliados, e, com o sistema UAB, todos têm ação constante, ninguém tem de ficar esperando o turno de ninguém. Há ainda um sistema de combos, quando vários ataques seguidos são desferidos em um mesmo personagem, o que traz pancadarias ainda mais frenéticas.

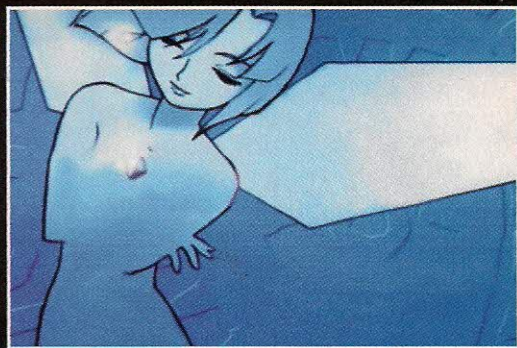
As ações realizadas são escolhidas através de um menu de argola e incluem Combo (dois ataques médios consecutivos), Critical (um único ataque forte), Skill-Magic (para usar técnicas ou magias), Implements (para usar itens), Defense (para ficar em posição defensiva ou se mover no campo de batalha), Look (para ver os Status de seus personagens ou dos inimigos), Strategy (para escolher entre vários tipos de batalha automática para um ou todos os seus personagens) e Conflict (para fugir da batalha).

O sistema de magias também é bem interessante. Grandia utiliza o recurso inédito de dividir os Magic Points em três níveis diferentes, um para cada nível de magia. Há o MP de nível 1 para magias de nível 1, MP de nível 2 para magias de nível 2 e, obviamente, MP de nível 3 para magias de nível 3. Novas magias são ganhas evoluindo-se os elementos (que você atribui aos personagens com Mana Eggs). Para evoluir cada elemento, basta utilizar uma magia baseada nele para ganhar experiência ao elemento (magia de fogo —> experiência para elemento fogo e assim por diante). São quatro elementos básicos: Fire (fogo), Water (água), Earth (terra) e Wind (vento) e cada um gera magias de tipos distintos. Há também magias que combinam dois elementos, gerando novos deles: Lightning (raio), gerado por Fire+Wind; Snow (neve), gerado por Wind+Water; Wood (floresta), gerado por Water+Earth; e Meteor (meteoro), gerado Earth+Fire.

Além das magias, há também as técnicas. Ao invés de gastar MPs, as técnicas (Skills), necessitam de SP para serem realizadas. Os personagens ganham novas técnicas ao evoluir suas habilidades com armas. Cada personagem pode utilizar dois ou três classes de armas (entre machados, espadas, arcos, facas, cajados e chicotes) e devem evoluir estas usando-as continuamente nas batalhas. Há também técnicas que podem combinar duas armas diferentes ou até armas e elementos juntos.

O QUE HÁ DE NOVO?

Apesar da demora para a conversão do Sega Saturn para o Playstation, esta versão de Grandia não traz inovações realmente significantes, e, mesmo o jogo já sendo excelente, este fato conta como um ponto negativo. Os gráficos poligonais continuam com o mesmo nível de textura (que já era excelente) e nem o frame rate melhorou (isso realmente poderia ter ficado melhor). As cenas em Anime/CG têm praticamente a mesma resolução que no Saturn (isso não é ruim, é que no console da Sega os caras realmente capricharam).

A maior mudança ficou por conta do visual das magias. Todas elas foram retrabalhadas para utilizar a capacidade gráfica do Playstation. Por isso, você será presenteado com deslumbrantes visuais de efeitos de fogo transparente, raios que emitem luzes por toda a tela, além de outros. Só mesmo vendo as magias em ação para conferir os lindos efeitos que a Game Arts preparou com a potência do Playstation.

Outra melhora foi nos load times. No Sega Saturn, o game carregava por um tempo (que não era demorado, mas incomodava) no acesso ao menu principal e batalhas. Agora, o jogo tem acesso ao menu praticamente instantâneo e, quando você tocar um inimigo, será imediatamente enviado para a batalha, sem load (mas ainda há load quando a batalha termina, para voltar à tela de jogo). O problema, é que para cortar o tempo de carregamento para a entrada de batalha, a Game Arts diminui a resolução dos cenários de fundo (que são bitmaps renderizados, ou seja, gráficos 2D que simulam um visual 3D). No Sega Saturn, o cenário renderizado quase se confundia com os polígonos, mas no Playstation, a resolução é prejudicada e percebe-se certa pixelação e embaçamento.

Mais uma vantagem é o suporte para o joystick Dual Shock. Com ele, você pode jogar o game nos direcionais analógicos (L3 e R3). Com o L3, você controla os personagens e cursores, já com o R3, você pode rotacionar a câmera durante o jogo. Há também o suporte para Pocketstation, para você jogar alguns minijogos (nada comparado ao Digital Museum, para Sega Saturn), mas como o acessório é um tanto raro, dificilmente você terá a oportunidade de jogá-los.

CONCLUSÃO

Mesmo para quem já tem, ou apenas jogou a versão para Sega Saturn, o game continua obrigatório. O único pecado foi a Game Arts não ter adicionado mais nenhuma side quest (o jogo tem apenas três dungeons paralelas). Mas, apesar dos poucos extras, o jogo compensa e merece ser jogado do começo ao fim (e olha que são em média 50 horas corridas até o final, pelos dois CDs). Se você nunca jogou Grandia, não sabe o que está perdendo, trate de comprar este jogo.

Bust a Move 2
Dance Tengoku Mix

Hora do Agito!!!

E mais uma vez abrem-se as cortinas para um dos maiores shows de dança de todos os tempos. Depois do grande impacto causado pela Enix com seu viciante game de dança Bust a Move Dance and Rithm, uma continuação passou a ser mais que obrigatória. Muitos pensaram se o game teria continuação, tendo ele personagens carismáticos e músicas que levantam o ânimo de qualquer um que seja fascinado pelo mundo musical. Depois do gigantesco sucesso do game, principalmente no Japão (por lá, os games musicais causam um sucesso e tanto...), mais uma vez Heat, Shorty e companhia reaparecem trazendo algo muito mais que inovador em Bust a Move 2: Dance Tengoku Mix. Novamente você vai ficar fascinado com todas as novidades acrescentadas ao game, assim como os novos passos de dança, músicas, personagens, finais e muita diversão. Se você se impressionou com o primeiro game, o segundo vai ser quase que uma nova experiência. A melhoria da parte gráfica é notada logo de começo, os personagens ficaram mais detalhados em seus visuais. Eles estão mais arredondados e com uma melhor definição. Os cenários ganharam mais movimento e ajudam a passar a emoção de seu desempenho durante os duelos dançantes. Os passos e movimentos de dança estão soberbos e um dos melhores exemplos a ser mencionado é Heat, que apresenta uma grande quantidade de passos e movimentos novos.

Os loadings estão tão rápidos quanto o do primeiro game, tendo cerca de quatro a cinco segundos. Os ângulos de câmera estão muito mais eficientes, tendo vinte e dois ângulos diferentes. Fora estes detalhes, a maior inovação do game foram mesmo nas músicas, que ficaram muito mais longas, sendo que algumas chegam a ter mais de três minutos e meio (o primeiro game tinha apenas de um a dois minutos e poucos segundos). Elas ainda possuem variações em seus ritmos como Techno, Dance, Funk, Rap etc.; o melhor de tudo é que as músicas ganharam muito mais qualidade em seu som, tendo o acréscimo de mais instrumentos.

Os sistema de jogo ficou mais eficiente se comparado ao da primeira versão, possuindo três modos que funcionam como a dificuldade do game. A movimentação dos personagens ficou muito mais natural e ao mesmo tempo simples, um verdadeiro show à parte. Caso você esteja no meio de um combo e erre em um movimento no qual seu personagem esteja pulando, ou algo assim, o erro do mesmo não será imediato; o personagem terminará o passo e então ele se desequilibrará e ficará meio atrapalhando até que você compense o erro nos comandos. Caso você, ou o computador erre seguidamente, o personagem começará a tombar desequilibradamente, podendo chegar a fazer até mesmo um combo de erros! Já no primeiro game, quando você errava no meio de um combo e esse erro era durante um salto, tomemos Capoeira como exemplo, o personagem ficava flutuando até voltar à sua posição normal para poder continuar.

Tudo que é bom tem um lado ruim, certo? O mesmo ocorre em BM2:DTM, com a entrada de novos personagens, outros tiveram de ser excluídos. E eles são Gas-O (um dos melhores no primeiro game), Frida (uma das mais gostos... quer dizer, bonitas e simpáticas personagens), Hamm (o fissurado por restaurantes e hamburger) e Pink. Vejamos mais alguns detalhes.

FICHA TÉCNICA

BUST A MOVE 2: DANCE TENGOKU MIX	
ENIX	CD
DANÇA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.2
SOM	4.6
JOGABILIDADE	4.0
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.7

PRÓS
- Novos passos de dança, músicas maiores e uma variada quantidade de comandos
- Uma melhoria nos gráficos e na movimentação
- Novos cenários e ângulos de câmera excelentes

CONTRAS
- A jogabilidade melhorou bastante, mas alguns comandos são lentos para serem aceitos
- Alguns personagens secretos são apenas cópias dos outros

CLAS. FINAL 4.7

Os personagens

Como era de se esperar, nem todos os personagens estão de volta, logo que começar a jogar, você dará por falta de três deles que foram citados a pouco. Apesar da falta que estes vão fazer, os novos são bem carismáticos e interessantes. Os personagens que permaneceram foram, Heat, Hiro, Shorty, Kelly, Strike, Kitty-N, a dupla Capoeira e Robo Z; os novos são Tsutomu, Comet, Bi-O e Pander. Todos os personagens antigos presentes ganharam novos passos e músicas que usaram e abusaram da capacidade do console. Claro que levando em conta que as músicas estão bem maiores e melhores do que as do game anterior, mesmo assim algumas músicas do primeiro Bust a Move eram de fazer qualquer um se empolgar e começar a dançar. Um dos melhores exemplos a ser mencionado é a música de Gas-O, *"Chemical Love"*. As músicas do segundo game estão maravilhosas, mas mudando da água para o vinho, voltemos a falar dos personagens.

Começando pelos antigos personagens, cada um voltou com algo mais, como Heat que agora tem um chapéu pendurado nas costas (quando você o escolhe com a roupa original). Shorty voltou com um visual completamente novo, vestindo uma roupa bem estilo "skatista" e com o cabelo preso dos lados. O melhor amigo de Shorty, o rato Columbo, também volta e aqui ele também desce para formar uma dupla de dança com sua amiga.

Strike, "o bandido" continua fazendo o que sabe de melhor, saquear bancos além de dançar. O homem mais amado (por ele mesmo) não poderia ficar de fora. Só poderíamos estar falando de Hiro que se encontra com sua beleza (só ele mesmo...). Kitty-N virou apresentadora de TV, ou algo assim, mas ainda continua uma "gata". Assim como Shorty, Kelly mudou completamente seu visual; agora ela é uma policial super sexy! A dupla de alienígenas Capoeira, com ginga brasileira, voltou como personagem selecionável. Essa dupla é um dos maiores destaques do game. Durante certos passos de dança, a dupla começa a jogar capoeira um contra o outro, algo que faltou no game anterior, onde a dupla apenas dançava igual. Robo-Z continua sendo um dos chefes e voltou com o nome de Robo-Z Gold.

Os novos personagens também marcam presença, lembrando um pouco dos antigos. Tsutomu é um jovem estudante "certinho" demais (um CDF), que lembra bastante Hamm e que imita um pouco dos passos de dança dos demais personagens. Comet é uma garçonete do Sushi Planet que tem uma varinha mágica, podemos dizer que ela está no lugar de Frida. Em seguida vem Bi-O, o pai de Gas-O. Ele é um morto muito vivo e seu estilão lembra bastante um dos clipes de Michael Jackson. Tomando o lugar de Robo-Z como último chefe, entra Pander. De começo, ele é apenas um ursinho panda e depois aumenta seu tamanho, deixando seu corpo parecido com o de uma pessoa.

A dança dele não muda muito

se compararmos com a de Robo-Z. Como em todo bom game, não poderia deixar de ter personagens secretos, certo? Bem, pode-se dizer que este é o maior ponto fraco do jogo, pois os personagens secretos são meras cópias de outros personagens. Alguns personagens secretos são pegos quando você termina com outros, assim como no game anterior. Os secretos são: o rato Columbo, Sushi-Boy, Michael-Doi, Robo-Z Gold, Pander, Chichi & Sally (que tá mais pra Teletabbies), Mcload e Hustle Kong. Jogando com eles, você logo perceberá que Columbo imita Shorty, Sushi-Boy imita Comet, Pander imita um pouco Robo-Z Gold (se bem que Pander usa uma mistura de movimentos de Tai Chi, Flaminco e algo mais), Chichi & Sally imita a dupla Capoeira, Hustle Kong imita Hiro, Michael-Doi imita Kitty-N (sendo que no final de Kitty-N, você descobre que ele é irmão dela e o cara é... desmunhecado!) e Macload que imita Kelly. Mas o que ainda está contando é a diversão do game, que mesmo tendo personagens iguais em termos de movimento, a aparência satirizada ajuda bastante.

O sistema de jogo, Comandos e Manhas

A primeira coisa a se fazer para tornar-se o melhor é conhecer bem o sistema de jogo. Depois da escolha de seu personagem favorito ou o que lhe agradar mais, você será obrigado a escolher entre três opções que vão facilitar ou dificultar seu desempenho; e elas são: Easy, Normal e Mix (que no caso é considerado Hard). Jogando no **Easy**, as seqüências a serem feitas vão utilizar apenas os comandos do direcional na barra e no fechamento do comando; jogando no **Normal**, as seqüências vão utilizar os comandos do direcional e os botões **X** e **V** no fechamento do comando; e caso jogue no **Mix**, você usará os comandos do direcional e os botões □, △, X e ○ tanto na barra quanto no fechamento do comando. O bom é que os comandos vão variando conforme a seqüência feita e você logo notará que não há mais duas barras de comando como no primeiro game (onde o comando de baixo sempre dava mais pontos que o de cima, deixando o game sem graça pelo fato de estar obrigando você a fazer sempre a mesma seqüência). Agora os comandos ficam escuros na barra, mostrando que você fez o comendo certo. A propósito, o fechamento do comando ao qual nos referimos é o último botão a ser apertado (aquele que fica ao lado da barra, no quadro vermelho arredondado e que só funciona depois que a barra verde piscar três vezes).

Para que os comandos de fechamento funcionem, você precisa realizar os comandos que aparecem na barra verde. Enquanto estiver fazendo os comandos, a barra verde (que envolve os comandos) ficará piscando. Você deve realizar os comandos da barra verde durante três piscadas e na quarta você poderá usar o comando de fechamento (apertar o botão que encerra o comando). Caso você não tenha completado todos os comandos da barra verde durante as três piscadas, o comando de fechamento não funcionará. Caso você faça todos os comandos da barra verde e aperte o botão errado ou atrase no de fechamento, você perde uma chance e terá de fazer todos os comandos novamente diminuindo suas chances de avançar no game.

Os comandos são bem variados para cada um, existindo várias seqüências de comandos diferentes, sendo alguns super complicados (dependendo de uma das três opções que você escolhe) e variando os passos do personagem. Mas também podem ser bem fáceis, sendo apenas complicados visualmente. Por exemplo pode aparecer o comando ↓←↓←↓← e ○, (caso esteja jogando no **Normal**) sendo um dos mais simples, apesar de longo. Para não se atrapalhar constantemente, acompanhe o ritmo da música (bata o pé, conte mentalmente ou algo assim), para se lembrar de fechar o comando apertando o botão exigido quando a barra for piscar pela quarta vez. Agora vejamos algumas manhas do game, como atrapalhar seu concorrente ou mesmo livrar-se do que ele fará para atrapalhá-lo. Os botões □, △, X e ○ vão servir apenas para a barra verde ou de fechamento, assim como os botões do direcional. Os botões **R1** e **R2** são os únicos a funcionarem além dos mencionados, sendo que o **R1** serve para usar o ataque (que arranca pontos do concorrente), aperte ○ se estiver jogando no **Easy**, que fará seu concorrente se atrapalhar. Já o **R2**, ou **X** se estiver jogando no **Easy**, serve para esquivar ou defender-se dos ataques lançados contra você. Mas não pense que a esquivar-se ou lançar ataques pode ser feita a qualquer momento, elas também devem ser usadas seguindo o ritmo. Todos os personagens possuem dois ataques que podem ser usadas duas vezes (como se ninguém tivesse notado) em uma única dança. Para que o ataque seja usado, você deve apertar o botão de ataque (que pode ser **R1**, caso esteja jogando no **Normal** ou **Mix**, ou ○ se estiver jogando no **Easy**) no lugar do botão que fecharia o comando, mas no momento exato em que a barra piscar pela quarta vez (um pouco de prática será necessário no começo). Não se preocupe, seu personagem não vai perder o combo feito até o momento, mas você terá que fazer os comandos que não foram finalizados para poder fechar com o botão exigido.

Para esquivar-se é a mesma coisa, basta prestar atenção quando o concorrente for usar o ataque (para saber, é só esperar a câmera focalizar o concorrente, mas fique atento quando a câmera estiver no meio da tela e mostrar os dois de frente; apenas preste atenção nos movimentos dele). Depois que ele usá-la, a sua barra deve piscar mais três vezes, para só então, na quarta piscada, você apertar o botão de esquiva para se livrar do ataque. Em outras palavras, quando você ver seu concorrente usando o ataque, não fique assustado e desesperado apertando o botão de esquiva.

Diferente da primeira versão, aqui você pode rebater os ataques dos inimigos sem gastar os seus, ou seja, você pode pegar o infeliz até quatro vezes se conseguir rebater os dois ataques do concorrentes e usar seus dois; mas isso é muito raro, pois o computador não é tão simples assim de ser acertado (caso esteja jogando no **Normal** ou no **Mix**). Ele também pode rebater o seu ataque, tendo todas as chances que você pode ter. A quantidade de ataques está sendo mostrado por bolinhas nos cantos das barras de pontuação (parte de baixo da tela). Para conseguir rebater ataques, basta apertar **R1**, ou ○ se for no **Easy**, na quarta vez em que a barra verde piscar. O ataque vai voltar para quem a lançou, mas ainda será possível rebate-la novamente e os dois podem ficar rebatendo várias vezes antes da entrada da dança solo de cada personagem. Falando de maneira resumida, basta você apertar o botão de ataque na hora certa, na quarta vez em que a barra verde deveria piscar, para poder rebater a magia até que alguém cometa um erro ou decida esquivar-se da mesma. Caso acerte o concorrente, ele vai ficar deitado no chão por alguns segundos. Neste momento ainda é possível acertá-lo mais uma vez, fazendo-o permanecer fora de ação e aumentando sua vantagem. Como você deve ter percebido, no lugar da barra que se enche, mostrando bom desempenho, há um marcador de pontos. A regra então torna-se simples, ganha aquele que conseguir o maior número de pontos.

A rotação de câmera ficou excelente, buscando todos os ângulos dos personagens durante as danças solos (onde o personagem dança sozinho por alguns instantes).

Todos os cenários são novos e passam o clima, o do Hiro realmente dá uma sensação de estar dentro de uma danceteria (dos anos 70), com direito a show de luzes e tudo mais.

E aquelas três barrinhas coloridas?

As três barrinhas, outro ponto que não poderia deixar de ser notado, certo? Elas funcionam através do desempenho dos dois concorrentes, podendo privilegiar apenas um dos mesmo. Elas sempre vão começar desalinhadas, uma pode ter três, outra pode ter dois outra um e assim por diante. Elas representam uma espécie de bônus, duplicando a quantidade de pontos feita por você ou seu concorrente.

Após algumas jogadas, levando em conta que você já domine o esquema de jogo, fazendo seqüências maiores de comandos, os mesmos vão se complicando. Se você conseguir ficar acertando todos os comandos mostrados na sua barra, outros mais complicados, ou maiores, vão aparecer. Conforme você vai acertando, abaixo da barra de comandos vai aparecer quantos acertos você conseguiu, mas só depois do terceiro acerto. Isso quer dizer que você está conseguindo fazer combos. Quanto maior a seqüência de combos, maior o número de pontos feitos e conseguindo completar o maior dos combos, as mensagens COOL, CHILLIN' e FREEZE vão aparecer. Note que cada uma corresponde a uma das cores das três barrinhas que estão entre os marcadores de ponto.

Cada vez que você consegue completar uma certa quantidade de pontos, uma destas mensagens pode ser mostrada, aumentando um ponto a mais na barrinha com a respectiva cor. Para exemplificar melhor, tome como exemplo a barrinha verde. Caso ela esteja com três bloquinhos, ela chegou em seu máximo. Se por acaso você fazer outro combo e a mensagem COOL aparecer, ela vai diretamente para a barrinha da mesma cor e a barrinha vai voltar a ter apenas uma barra verde. O mesmo ocorre para as outras duas. O objetivo é fazer com que as três barrinhas fiquem alinhadas, do mesmo tamanho; conseguindo isso, elas ficaram pulsando até que um dos dois personagens consiga realizar um combo que faça uma das três mensagens aparecer para a barra de pontos ficar piscando. A barra de pontuação vai ficar mudando de cor e a cada comando que você completar, a quantidade de pontos será um pouco maior. Sendo mais direto, ela sempre aumentará os pontos e fará surgir algumas coisas no cenário. Mas lembre-se que o concorrente também tem as mesmas chances que você. Ele pode ajudá-lo ou vice-versa. Ambos contarão com a sorte.

Fever Time e os Personagens Secretos

Antes de mostrarmos como habilitar os personagens secretos, você deve ficar mais informado sobre o *Fever Time*. Ele não serve apenas para provar que você foi bem, que apavorou o concorrente, ele também influenciará na hora de habilitar os personagens secretos. Fazer um *Fever Time* ficou muito mais fácil, basta não errar muito durante seu desempenho. Quanto mais acertar os comandos complicados e longos, mais pontos você fará e quanto mais pontos à frente estiver de seu concorrente, o *Fever Time* será mais garantido. Indo diretamente ao que interessa, confira como pegar os personagens secretos. Terminando o game com Shorty, você habilitará Columbo. Terminando com Capoeira, você habilita os Teletab... quer dizer, Chichi & Sally. Terminando com alguns personagens no **Mix** e fazendo *Fever Time* em todos os personagens, um cenário novo aparecerá (o de Pander). Ganhando de Pander, você habilita Robo-Z Gold. Para poder escolher Pander, jogue com Robo-Z no Mix e faça *Fever Time* em todos os cenários, de forma que Pander apareça. Então vença-o e ele ficará disponível na tela de seleção de personagens. Como habilitar os outros personagens não se sabe ao certo, mas usamos o seguinte método para que eles apareçam.

1º Escolha um personagem que não seja Shorty e Capoeira. 2º Escolha um dos outros personagens (que também não sejam secretos) mas com a cor falsa (aperte ▲ para selecionar o personagem). 3º Jogue no **Normal** ou no **Mix** e procure não cometer erros seguidos. 4º Consiga sempre um *Fever Time* em todos os cenários, isso fará com que você se enfrente em um dos estágios. 5º Após terminar o game (depois de enfrentar você mesmo, chegar no Robo-Z Gold e derrotar Pander no nono estágio), inicie outra partida. 6º Novamente escolha o mesmo personagem com a cor falsa e repita o mesmo esquema descrito acima. Fazendo tudo certo, você se enfrentará novamente em um dos estágios, sendo que no quinto, você enfrentará um dos personagens secretos que aparecerá dependendo do seu personagem. ***Obs.:*** o trajeto pelo qual seu personagem deve seguir é sempre para cima, caso chegue na primeira divisa de caminhos e o seu personagem seguir o de baixo, dê Quit e faça novamente. O truque é mais ou menos isso, mas lembre-se sempre de usar a cor falsa de seu personagem para que um dos personagens secretos apareça.

Cada personagem faz uma gracinha no final do game. Toda vez que acabar com um, espere ele terminar a dança e veja o que acontece. Os personagens secretos (aqueles que estão com uma "?" na tela de seleção de personagens) não possuem final. Robo-Z Gold e Pander não possuem finais parecidos com os dos outros.

Dependendo do ritmo da música, você terá de ser rápido para fazer as seqüências para poder finalizar o comando. No estágio do Pander, o ritmo é frenético e os efeitos visuais do cenário, do meio da música em diante, começa a complicar mais ainda.

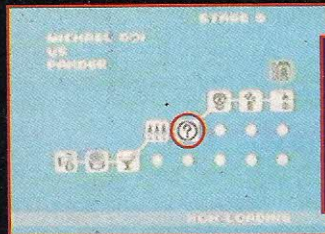
A influência dos cenários

Assim como no primeiro game, os cenários servem para mostrar como você está indo. Se você for muito bem, algumas coisas vão acontecer. Caso você seja excelente e consiga fazer com que aquelas três barrinhas se alinhem e deixem seu marcador de pontos mudando de cor, coisas mais loucas ainda vão acontecer. Podemos citar como exemplo o cenário da Kelly, onde houve um acidente que matou um indivíduo (lá atrás, no taxi da esquerda). Onde o indivíduo morreu, há um desenho no chão (igual àqueles que aparecem nos filmes americanos). Quando você se sai bem na dança, o desenho vai levantar e ficar pulando. Caso se saia excelente (quando as três barrinhas coloridas vão para sua barra de pontuação) um carro de polícia desgovernado capota na frente dos personagens. Na tela do Capoeira, uma chuva de meteoros acerta a nave espacial; na tela do Heat, o elevador começa a pegar fogo. Na tela da Comet, uma nave acerta a lanchonete onde Burger Dog e alguns frutos do mar ficam pulando. Na tela do Strike, o cofre se abre e fica voando dinheiro e pedras preciosas para todos os lados, ainda surgindo mais um ladrão que explode o chão. Mas a melhor tela de todas sem dúvida é a de Pander, onde um monte de imagens são mostradas nos telões ao fundo do

cenário. Quando estiver no meio da música, começa a ter umas rotações de câmeras animais e o cenário começa a ter um monte de efeitos tridimensionais. De vez em quando, a câmera focaliza coisas do cenários, ou mesmo rotaciona por eles, tentando atrapalhá-lo propositalmente. Simplesmente um arraso! Chega de exemplos e descubra o resto você mesmo.

O programa Familiar -Dancing Heroes-

Uma das melhores cartadas da Enix ficou no final dos personagens. Depois de mexer a caveira nas danças que ocorreram, seu personagem entra no programa familiar "Dancing Heroes", apresentando por James Soneoka. O cara se acha o tal e lembra bastante o Hiro. Em todas as suas entradas, ele conta uma piadinha sem graça que todo mundo vaia e sempre cai alguma coisa na cabeça dele (o infeliz é uma lastima como comediante).

Quando você terminar o game com um dos personagens, James Soneoka vai mostrar a história de cada um deles. Apesar de ser por meio de fotos, a coisa é bem cômica. Depois de mostrar um fato marcante da vida de cada um, ele começa a falar mais algumas baboseiras e acaba se dando muito mal. Mesmo se ferrando, ele pede para seu personagem fazer uma dança enquanto rola os créditos do game e no finalzinho acontece algo mais. O auditório lembrará bastante os gráficos do game Parappa the Rapper (todos são parecidos com folhas de papel).

Para pegar os personagens secretos, você deve fazer este caminho (foto), sendo que no quinto personagem, vai aparecer a **"?"**. Caso você tome o caminho de baixo e chegar até o outro lado, você enfrentará Robo-Z Gold e terminará o game.

A trilha sonora...

A parte onde o game ficou simplesmente impecável, o som! Quem curte games musicais, ou mesmo escuta rádio, gosta de sentir o impacto causado pela música e em BM2: DTM o som é o ponto mais alto da diversão. Se só as músicas do primeiro game já eram de impressionar e fazer um ficar dançando no meio da sala, esquecendo completamente o game, tente imaginar as músicas deste. É certo que algumas músicas do primeiro game são simplesmente imcoparáveis, apesar de muito curtas, como a música do cenário do Heat ou mesmo a do cenário do Gas-O. Mas no segundo game, como já mencionado antes, as músicas ficaram muito maiores e usaram mais recursos instrumentais, dando mais qualidade sonora ao game, ou seja, acaba tornando o som mais agradável e menos injoativo.

O som dos cenários de cada personagem são completamente variádos, dando um clima atrativo para o game. Isso faz com que o jogador sempre jogue mais a cada vez que terminar. Todas as músicas são muito boas, mas apenas uma delas perde bastante e ela é a do estágio do Capoeira, que é puro Techno Jungle, mas com batidas super simples e sem muita graça (também é querer demais, não?). Fora isso, as batidas da música de Comet são ótimas, assim como as de Kelly, Shorty e Kitty-N (apesar das letras serem em japonês). A música de maior destaque sem dúvida é a de Pander, que é puro agito e impolgação. Bem, para não deixar por menos, confira algumas das letras de música do game, excetuando as músicas de Capoeira, Bi-o, Robo-Z Gold e Pander que não são cantadas (são apenas batidas e gritos).

The Heat is On (Heat)

Uh, the heat is on ain't so stopping 'em now
Don't be steppin' on the scene thinking you can get down.
It's a brother with moves that you can't resist.
It's like this, and this, and this, and uh!
Ain't no need in trying to duplicate his rifts.
'cause if you do you might trip and bust your lips, uh!
Feel the fire, take ya higher.
Drop the props and don't deny-a!

Are you ready, the heat is known to rock steady.
One time baby, time to stack up your Fedy.
It's the Fedy, Money, Cheddar, change whatever you wanna call it.
The heat is in the place and you know we ballin'.
Making a scene upon the scene.
Know he's a lean and fighting, fighting, dancing machine!
And if you wanna step to this there's nothing you can do,
the heat will burn your whole crew!

Everybody knows that he is the one
Busting moves that set him second to none.
When you begin to think he's over and done,
Ain't no stoppin'-stoppin'-stoppin'-stoppin'
The heat is on.
(Repete 2x)

Ain't no stoppin'-stoppin'-stoppin'-stoppin'
The heat is on.

Here Comes Trouble (Strike)

Watch out world wide!
Here comes trouble.
Uh, move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
Uh, best move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
Best, what, move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.

A fact is a fact. My style's too real.
I've got the rhythm that you can all feel.
Any and all challenges that come my way,
Gets my full attention, and then it gets played.
The best knowledge in these degrees,
Is not to stand so close to me.
And any coward who wishes to open up,
Will be brought to justice by Mr. Rough.
'cause to mile, versatile.
Attack mad crowds with a pit bull style.
So the best advise ain't this at all.
Is back it up and hear your name called.
Suckers, punks, busters, even back stabbers.
Salt casters, pubic areas, even smell grabbers.
Play that wannabe that will never be.
And stupid golddiggers don't look at me because

Watch out world wide!
Here comes trouble.
Uh, move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
Uh, best move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
Uh, move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.

Watch out!
World wide!
Move out!
What I tell you?

A rough performer who can't be faded,
Giving out twice as much as how he made it.
And when I throw a jam it's always packed,
The people know my style is phat!
So open your skull for the perfect link,
Diffuse all others before they think.
So watch out competition here comes trouble.
Cross the "T" black...a talented mother.

Watch out world wide!
Here comes trouble.
Uh, move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
I said you better move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
You better, what, move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
What'd I tell ya move out of my way!

Hizashi no Okuno Happy Heart (Shorty)

aita i yo jiwaderu itsudemo
naze ka mune no oku guso to akaku naru yo
nee amai omoui ga tobidasu
hizashi no shawaa wo sagashitai kara

kaze ga kusu guru hitori jya mou ira wa ra shinai yo
semai machi de wa odori kirenai tobidashite mi you

aa itai daibu de shirasete
koi no biito no sora nani ga afurete iru
sou yureru kokoro no rakugaki
tarega no hitomi wo so meage tai ne

meno biita shi afure
michi na nuo sa na fukara
mite agete mo suguni
kyaaji shite mi you you

kaze ga sawaku yo hitori jya mou ira wa ra shinai yo
semai machi de wa gaman de kinai tobidashite mi you

aita i yo jiwaderu itsudemo
naze ka mune no oku guso to akaku naru yo
nee amai omoui ga tobidasu
hizashi no shawaa wo sagashitaiyo

aa itai daibu de shirasete
koi no biito no sora nani ga afurete iru
sou yureru kokoro no rakugaki
tarega no hitomi wo so meage tai ne

sagashite iru you
sagashite iru you
sagashite iru you...

Let the Music Take Control (Hiro)

Yeah yeah!
One, two, three, four, five, six, seven, eight!
Oh, dancing like a hero.
Dancing like a hero.
Hey, hey what'd I say?
Hey, hey what'd I say?

D-d-d-d-d-DJ!

Everybody needs a hero,
Who's not afraid to start from zero.
Somebody who will stand up,
When everybody's falling down.
Hiro will stand his ground.

Stay, Hiro is on the way.
He's groovin', he's provin'
That he knows how to live.
Stay, Hiro is on the way.
You know he's got a lot of soul to give.

Dancing like a hero, Hiro,
Just let your body go.
Dancing like a hero, Hiro,
When the groove is in your bones. Hiro.

You know he's got the power, yeah,
To get in the groove and rock for hours.
He's ready and he's able.
Keep turnin' those tables on.
He'll boogie all night long.

Dancing like a hero, Hiro,
Just let your body go.
Dancing like a hero, Hiro,
Let the music take control.
Even if you dance 'til you're the last one standing.
You won't be alone, no.
Dancing like a hero, Hiro,
When the groove is in your bones. Hiro.

Hiro, Hiro, Hiro, Hiro.
Dance all night, yeah, yeah, yeah, yeah, yeah, yeah.

Hello Kitty-N! (Kitty-N)

kyo moichi ni chiga hajimaru wa
kore kara da ritodetou
dono fuku kite yukou nano nano na
masu kara da furi furi tsukete
uin kyuo shite
kagami no naka no watashi "lovely face"

raran ima no watashi zeko joyou ne
de kamisa mattara jikyuu ite
suteki na yume afurete iru no

date watashi wa
ima wa tokimeku onna noko you
dare no tome narega shirai dakara
nani ga okitemo
tegeteru hima nante na ii no you
"lip" wo nuri nuri otenba "baby"

raran ima no watashi zeko joyou ne
de kamisa mattara jikyuu ite
suteki na yume afurete iru no

date watashi wa
ima wa tokimeku onna noko you
dare no tome narega shirai dakara
nani ga okitemo
tegeteru hima nante na ii no you
"lip" wo nuri nuri otenba "baby"
"lip" wo nuri nuri chachanba "baby"

Got to Be Happy (Tsutomu)

Boy, think it over.
It's time you started living your life.
Boy, think it over.
The choice is up to you to be happy.

Oh, feel the power.
It's lyin' in your heart deep within.
Oh, just feel the power.
You've got to take control and be happy.

Open your eyes, do what you do,
You'll realize it's up to you.
Open your eyes, do what you do,
Take to the sky I'll see you through.
Open your eyes, do what you do,
You'll feel alive and oh so new.
Open your eyes, do what you do,
Be happy!

Get into the groove, everybody move.
You'll be flyin' high, higher than the sky.
Get into the groove, everybody move.
You'll be feelin' high, and so happy!
Get into the groove, everybody move.
You'll be flyin' high, higher than the sky.
Get into the groove, everybody move.
You'll be feelin' high. Just be happy!

Just be happy!
Get into the groove, everybody move.
You'll be flyin' high, higher than the sky.
Get into the groove, everybody move.
You'll be feelin' high, and so happy!
Get into the groove, everybody move.
You'll be flyin' high, higher than the sky.
Get into the groove, everybody move.
You'll be feelin' high. Just be happy!
(repete 2x)

Get into the groove, everybody move.
You'll be flyin' high, higher than the sky.
Get into the groove, everybody move.
You'll be feelin' high, and so happy!
Get into the groove!

Magic Tower (Comet)

One. I know you know that I have magic fingertips.
Two. You know it's true you can't resist my tasty lips.
Three. Why can't you see that I can make you lose control?
Four. You know the score: I win, you lose, just like before.

Games, all the games I like to play.
Make you love me night and day.
If you win I will obey,
But I know you won't, so

Take you to my magic tower,
In my land of make believe.
All sweet lovin' in my power,
You won't ever want to leave.
Take you to my magic tower,
In my land of blue and red.
All sweet lovin' in my power,
You're the prisoner of my bed.

Take you to my magic tower,
In my land of make believe.
All sweet lovin' in my power,
You won't ever want to leave.
Take you to my magic tower,
In my land of blue and red.
All sweet lovin' in my power,
You're the prisoner of my bed.

Moonlight Party ~ Clap Your Hands (Kelly)

Clap clap clap your hands, clap clap.

takishite ki okutsu nagi awasete
ta onigi te shimete hitotsu ni narou
owara a zutsuku aoai itami wo
ooudi naga ima wa sora omi ageru

Moonlight party! odori akasou
Moonlight party! tsuki no shitate
Moonlight party! nemureru made
Moonlight party! Night party! te wotata kou

tadori tsuku saki wa huwan bakaride
kaze no ni o ini karawa wo urashite
tukutsu namaji hayaku nu kedashi
tsutetesu ta ima wa sora omi ageru

Moonlight party! youi shiramashou
Moonlight party! kumo no nakate
Moonlight party! korareru made
Moonlight party! Night party! te wotata kou

Clap clap clap your hands, clap clap.
The ladies in the house. The ladies, the ladies.
Clap clap clap your hands, clap clap.
The ladies in the house. C'mon, c'mon.
Clap clap clap your hands, clap clap.
The boys in the house. The boys, the boys.
Clap clap clap your hands, clap clap.
The boys in the house. C'mon, c'mon.

Moonlight party! odori akasou
Moonlight party! tsuki no shitate
Moonlight party! nemureru made
Moonlight party! Night party! te wotata kou

Moonlight party! youi shiramashou
Moonlight party! kumo no nakate
Moonlight party! korareru made
Moonlight party! Night party! te wotata kou

Moonlight party!
Moonlight party!

Como ganhar muitos pontos?

Quanto mais acertos nos comandos, maior será a quantidade de pontos. Mas caso queira realmente ganhar muito mais pontos, você pode bancar o esperto para cima do concorrente. Em todas as músicas, haverá o momento da dança solo, onde cada personagem dança sonzinho, certo? Procure decorar o momento certo das entradas das danças solos de cada música. Use o ataque antes do último comando para entrar na dança solo (não importa se o comando for muito grande, apenas ignore-o e use o ataque). Caso acerte o concorrente, haverá uma grande possibilidade (cerca de uns 95% de chances) dele perder a dança solo e a vez dele ficará para você!

Caso você queira retardar o concorrente (se estiver jogando no modo dois players) durante um combo, espere o mesmo chegar nos últimos comandos para fazer um CHILLIN' ou um FREEZE e use o ataque. Dependendo do personagem ou da dificuldade descolhida (Easy Normal ou Mix) , a seqüência pode ser complicada. O concorrente pode tentar rebater ou desviar, perdendo a chance de completar o combo e ganhar alguns pontos. Caso ele tente rebater, há uma pequena possibilidade dele errar, complicando ainda mais as coisas.

Jogando contra o computador, evite ficar usando ataques, o computador pode esquivar ou rebater de volta. Use os ataques somente quando estiver perdendo ou com a pontuação quase igual, para manter a diferença. Mas existem riscos.

E para encerrar!

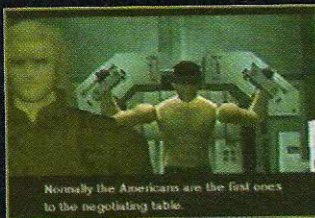
Se você ficou com fissura em Bust a Move Dance and Rithm, é mais que obrigatório jogar Bust a Move 2: Dance Tengoku Mix. A Enix conseguiu evoluir muito com seu game de dança, sendo um páreo duro para outras empresas que investem em games musicais (como a Konami e seu Beat Mania ou Dance Dance Revolution). Diversão e horas de curtição é tudo que você encontra no game, sendo ele ideal para curtiir o fim de semana com os amigos. Sua casa vai virar uma verdadeiro expetáculo de dança para ninguém botar defeito! A ordem é aumentar o volume de sua TV e prepare-se para esbanjar reflexo e atenção nos muitos comandos que vão surgir, para alcançar a dança perfeita!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID INTEGRAL

De volta a ativa!

Novamente cá estamos nós avaliando outra vez um dos maiores títulos já lançados pela Konami. Falamos nada mais que de Metal Gear Solid... Integral! A primeira coisa que você pensa quando lê Metal Gear Solid "Integral" é que o game foi relançado com um visual totalmente novo. No entanto, alguns chegaram a pensar que este seria uma continuação da obra da Konami, mas infelizmente ainda é cedo para saber se Solid Snake continuará em uma nova missão.

Metal Gear Solid Integral é apenas uma versão "turbinada" (ou melhorada) do game original, trazendo algumas novidades, enfocando o termo diversão por completo. Como todo apressado come cru, vamos recapitular algumas coisas por partes, certo? Bem, começando pelos gráficos, este continua a mesma coisa, nada de novos efeitos ou coisas do gênero. O mesmo é válido para a diversão, jogabilidade (apesar de continuar um pouquinho presa, ao invés de ter sido melhorada e tal... Mas é o de menos.) e tudo mais que você possa se recordar em relação à Metal Gear Solid. A novidade é que jogando Metal Gear Soilid Integral, haverá uma certa influência no terceiro CD (o VR-Disc), sem contar também que há um código de trava (se seu video game não for original, não vai rodar, só com game shark). O carisma dos personagens, principalmente os bandidos, Liquid Snake e sua trama perfeita, Sniper Wolf com sua precisão e paciência, a sabedoria do gigante Reaven em relação à mãe Terra, os poderes psíquicos de Mantis e seu ódio por tudo e todos e por último, mas não menos importante, Revolver Ocelot e sua Colt Single Action Army Revolver, para fechar o cerco dos inimigos; isso sem mencionar outros como Decoy Octopus, o mestre dos disfarces e o Ninja Cibernético (que não é "bandido" nem "mocinho").

Já do outro lado há Solid Snake e sua frieza, Mei Ling e seu rostinho que conquista qualquer um, Roy Campbell e seu ar autoritário, a geneticista Naomi Hunter e seu conhecimento, Meryl e sua auto confiança com ar de superioridade, Natasha Romanenko e toda sua personalidade (cigarro mata!), Master Miller e seu ar esnobe, Jim Houseman e toda sua severidade ("Sirva e proteja-nos, Solid Snake! Seu país precisa de você!") e os demais como Otacon (brilhante cientista, criador do Metal Gear Rex), Kenneth Baker (presidente da Arms Tech) e Donald Anderson (chefe da DARPA). Tá, citou tanto nome que a maioria muitos nem se deram ao trabalho de saber quem são ou se estão no jogo, mas como dizem, é sempre bom saber um pouco de tudo para não ficar de lado. Se por um acaso você é mais um dos que não tomou parte da mais ousada missão de todos os tempos, eis uma boa oportunidade de adquirir o game e bancar o super espião. Pois em Metal Gear Solid Integral, você conta com um CD a mais de jogo e os dois primeiros CDs (os do jogo normal), você pode mudar a escrita dos diálogos dos personagens, escolhendo os textos em inglês ou japonês. Em outras palavras, você possui uma versão "International" (mas o game ainda conta como japonês, mesmo você podendo mudar a linguagem).

Normally the Americans are the first ones to the negotiating table.

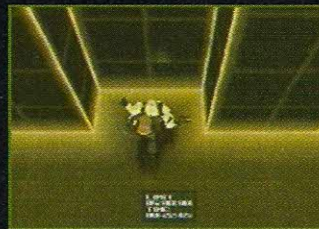
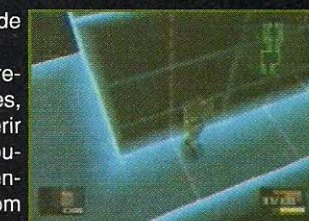
Assim como quase tudo, o enredo continua intacto e bem complexo, envolvendo traições, verdades, muito sobre genética (com peptídios e tudo mais...) e um monte de detalhes. Supostamente é possível fazer algumas coisinhas a mais no jogo normal, como ver Meryl vestida com os trajes de Solid Snake (uma vez que este esteja vestido com seu traje de "gala"). Mesmo no jogo normal, as novidades são: poder escolher entre diálogos em inglês ou japonês, editar os controles, escolher entre as dificuldades Very Easy, Easy, Normal, Hard e Extreme (mas é preciso terminar o game uma vez para habilitar esta última dificuldade). Há também a compatibilidade do Pocket Station. Ao terminar o game uma vez, você pode brincar com um joguinho chamado FOX DIE que é salvo no Pocket Station (entre supostos segredinhos que "dizem" ter presença no game).

Caso você já possua um Metal Gear Solid, não pense que está tudo exatamente igual na versão Integral (até mesmo quando se fala "Integral", dá a impressão de que se está falando de algum cereal ou coisa parecida...), pois MGSI vem com um terceiro CD, como dito a pouco, sendo ele nomeado como VR-Disc. O VR-Disc traz o VR Training, que não é igual ao modo de treino do jogo normal (se bem que aquele modo foi removido do jogo normal, indo diretamente para o terceiro disco), que possuía apenas dez missões divididas em quatro categorias (o próprio Training, o Time Attack, o Gun Shooting e finalmente o Survival Mission). O bom do VR-Disc é que nele você cur-

te diversas missões, todas bem variadas, como desafios de tempo, raciocínio rápido, ser silencioso, matar sem ser notado, acabar com discos voadores, salvar Meryl de ser esmagada por soldados gigantes e mais algumas coisas. Mas se você é daqueles que curte bons desafios além dos limites e dificuldades, então este é justamente o que você estava procurando. Pois nele você não curte apenas dez missões com quatro categorias e sim uma porrada de missões super variadas, além de poder controlar o mais misterioso personagem do game, o Ninja (que como muitos já devem estar carecas de saber, trata-se de Gray Fox, ou simplesmente Frank Jaegger). Mesmo com tantas missões, não pense que tudo se passará numa base ou algo assim, pois foi pelo fato do VR Training possuir o mesmo fundo (um fundo virtual), que foram acrescentadas tantas missões. Lá você poderá brincar com puzzles feitos com os Genome Soldiers, além do modo Mystery (um dos mais divertidos). Ainda no VR Training você conta com mais alguns segredinhos, como assistir vídeos que mostram as primeiras versões de Metal Gear Solid, como ele poderia ter sido se não fossem os adiamentos e as melhorias até chegar na versão final (Snake deveria possuir uma voadora giratória ao invés de um chute, durante a sua seqüência de socos). Então, continuemos...

O CD VR-Disc: VR Training & Suas Missões

Agora vamos para a parte mais interessante do VR-Disc e saber um pouco mais sobre suas muitas missões. A princípio, ele não apresenta nada de especial, mas as muitas missões são daquelas que marcam e instigam a persistência para que tudo seja concluído e os objetivos sejam atingidos. Algumas missões, assim como no VR Training de MGS, consiste em desafios por tempo, tendo um tempo limite para aumentar o desafio. Pensamento rápido é fundamental para que tudo seja feito rapidamente no menor tempo possível, visando obter sucesso e um ranking de destaque. As missões vão se abrindo conforme forem completadas, seguindo seqüências de aparição e tudo mais. As missões, de uma certa forma, não são "tão" variadas assim. Algumas delas constam em conhecer a missão e o modo como ela deve ser feita, para depois entrar no desafio de tempo e mostrar serviço.

Antes de darmos início as apresentações das missões e alguns toques, há outras coisas que você pode conferir neste terceiro CD. Caso espere um pouco, você conta com uma abertura decente, com direito a cenas em CG (não com tanta qualidade ou sequer chegando ao naipe das produtoras de peso, como a Squaresoft, entre outras) e um verdadeiro espetáculo das missões que você estará para enfrentar. Logo ao fundo da tela de menu estará a imagem do melhor, o Ninja, que desta vez ganha um destaque a mais na história, podendo ser controlado. Um verdadeiro tira gosto para quem estava esperando uma oportunidade ou torcendo por uma dica que permitisse controlar um dos personagens que a princípio do projeto do game, nem se quer faria parte. Mas os produtores acharam que colocando um personagem meio "nada a ver" com o jogo, tornaria o enredo ainda mais interessante, instigando o jogador a querer chegar ao final para descobrir tudo sobre a trama e também quem seria o Ninja e porque ele aparece em certos momentos. Mas foi então que aproveitaram um pouco do enredo das primeiras missões de Solid Snake (só para relembrar, o primeiro Metal Gear foi lançado em 1987 para MSX, no Japão e mais tarde para o Nintendinho 8-bit; o segundo game era mais que uma obrigação e acabou saindo sendo entitulado como Metal Gear 2 [Solid Snake]). Foi exatamente no último game, que Frank Jaegger acabou sendo incluso na história como o Ninja Cibernético.

Frank Jaegger foi o primeiro membro da FOX-HOUND, também conhecido como Gray Fox (o único a ganhar o code nome FOX, dado somente ao melhor dos melhores), a entrar numa missão suicida quando desapareceu. Solid Snake era o único com qualificações para prosseguir a missão. Mais tarde, Snake acaba descobrindo que Gray Fox havia passado para o lado do inimigo e ambos travaram uma batalha até a morte. Sem armas, apenas usando as mãos; Snake leva a melhor e Frank Jaegger foi dado como morto.

Anos depois, Snake foi convocado para infiltrar-se numa base secreta no Alaska e acompanhar todos os passos do inimigo, que declarava guerra ao resto do mundo se não cedesse aos seus caprichos, pois os inimigos possuíam a mais avançada arma de combate de todos os tempos. Ela era conhecida como Metal Gear Rex (uma espécie de tanque de guerra bipede, capaz de entrar em qualquer tipo de terreno e portar a mais pesada artilharia nuclear). Durante a missão, Snake descobre coisas que nunca lhe vieram à cabeça, assim como seu passado. Em certos momentos de sua missão, ele encontra um Ninja, que aos poucos vai se revelando. Snake então acaba descobrindo que ele é Frank Jaegger.

E pensar que os produtores pretendiam deixar o cara de fora? Sorte nossa eles o terem encaixado no game! Mas voltando novamente a falar do VR Training... Nele você terá quatro categorias de missão, cada uma delas portando estilos de treinos que exigem rápido raciocínio e até mesmo precisão. Ainda assim é necessário, em algumas missões, bater records e correr contra o tempo, ou apenas concluir a tarefa para poder ganhar porcentagem. Essa porcentagem mostra o quanto das missões já foram concluídas. A porcentagem máxima é de 100%, mas pode haver a possibilidade desta porcentagem ser um pouco mais alta, talvez chegando a uns 115%.

Voltando a falar novamente das missões, como supracitado, você pode escolher entre quatro categorias, sendo elas o Sneaking Mode, Weapon Mode, Advanced Mode e Special Mode. Dentro do Sneaking Mode haverá dois tipos de missão, o No Weapon e o Socom e elas estão divididas em dois tipos de desafios. O primeiro desafio é o básico dos demais nos outros modos de jogo, pois ele é o Practice e nele você ficará conhecendo a missão e pode maquinar um modo de concluí-la o mais rápido possível para se dar bem no Time Attack, que é o segundo desafio de alguns dos outros modos. No Time Attack, sua tarefa é concluir a missão no menor tempo possível e isso permite a você ganhar um lugar

de destaque no ranking dos três melhores tempos. Alguns dos desafios possuem no máximo quinze estágios, já outros desafios (nos outros modos de jogo), podem possuir bem menos como apenas três missões ou uma para cada tipo de missão com arma. Depois de concluir todas as missões do Sneaking Mode, você habilitará o Weapon Mode. Neste você testará suas capacidades no manuseio de todas as armas existentes no jogo. Aqui também estão presentes o Practice e o Time Attack. Algumas horas depois de concluir todas as tarefas em ambos os desafios (que por sua vez estão divididos por cinco estágios), o Advanced Mode será habilitado. O Advanced Mode, como o próprio nome já diz, é um modo muito mais avançado do Weapon Mode. Nele você terá tarefas bem mais complexas e algumas até muito precisas (aquela coisa de que você deve fazer tal coisa no tempo certo, na hora certa e no lugar certo) para obter sucesso.

Concluindo todos os três modos anteriores o Special Mode ficará acessível. É nessa opção que as mais interessantes missões estão centradas e bem guardadas. Para habilitar algumas delas você terá de se acabar de tanto jogar para obter sucesso. As opções que se encontram dentro deste modo de jogo são:

— **1 MIN. BATTLE**, que consiste em destruir o maior número de inimigos ou alvos dentro de 1 minuto, tendo os desafios Vs. Target (onde você deve destruir o maior número de alvos, que podem ser móveis ou fixos, antes que o tempo se esgote) e o Vs. Enemy (sendo este igual ao Vs. Target, mas passando por situações e estágios diferentes e tendo os soldados como alvo).

— **VS. 12 BATTLE**, aqui sua tarefa é abater 12 inimigos antes que o tempo limite se esgote. Você poderá usar algumas armas ou mesmo as mãos para acabar com os soldados. Caso seja visto, o alerta será dado e outros soldados poderão formar um grupo de extermínio para acabar com você a tiros.

— **MYSTERY** é onde você passa por dez estágios, envolvendo mistérios para você resolver. É fundamental estudar tudo que se passa no cenário e associar as pistas com o fato. Bancando o detetive, você deve descobrir quem entre os solados matou um outro. É bem simples, divertido e bem original para um game como Metal Gear.

— **PUZZLE** será onde você deve usar sua criatividade para solucionar os dez desafios propostos. O segredo nos desafios é que tudo está calculado e possui um ponto exato ou uma ordem para que tudo saia perfeito. Aqui o objetivo é matar todos os guardas, as vezes usando os próprios, para prosseguir na missão. Mas nem sempre deve-se matar os guardas, em algumas tarefas você deve chegar em um determinado lugar sem fazer barulho ou mesmo sem ser visto por um dos soldados (algo que exige muita paciência e inteligência para tramar como e quando as coisas devem ser feitas em relação a dadas circunstâncias).

— **VARIETY** vai ser o palco de um pouco de tudo, envolvendo mistérios, desafios de tempo e uma boa percepção para captar o sentido das tarefas e pensar como elas devem ser concluídas.

— **VR MISSION** trata-se mais de um Survival Mode. Mas é aqui que todo o conhecimento e novas experiências realizadas, vão ser testadas em dez missões. Seu objetivo é chegar até a saída sem ser morto e dentro de quinze minutos. Caso seja visto por algum guarda, os demais vão caçá-lo e farão de tudo para acabar com você. Não só os guardas, como os cenários, vão mostrar contratempos e armadilhas (alarmes por raios infravermelhos, campos abertos ou fechados completamente minados por bombas Claymore, câmeras de vigilância em alguns cantos etc., etc., etc.).

— **NINJA**, este simplesmente dispensa comentários. Aqui você controlará Frank Jaegger, que está sedento por vingança. Infelizmente são apenas três missões. Na primeira delas você deve destruir todas as estacas espalhadas pelo galpão, para então a saída se abrir e poder avançar. Na segunda missão você deve acabar com uma certa quantia de soldados exigidos na contagem para poder seguir na missão. A terceira e última missão é a mais simples de todas. Nela você deve permanecer invisível aos olhos dos soldados e procurar por Snake, que está disfarçado de guarda (ele está sem o capuz). Encontrando-o, chegue sorrateiramente por trás dele e agarre-o, para que seja executado sem alertar os outros guardas; com o objetivo concluído, basta seguir para a saída.

— **NG SELECTION** é onde você vai testar ainda mais sua capacidade, avaliando seu potencial ao máximo. Este desafio envolve todos os demais em uma dificuldade elevada, onde tudo deve ser perfeito para que a missão possa ser concluída.

Com tanta coisa para se fazer, você ainda conta com um tempo limite que o fará ser rápido para todas a tarefas. Se os desafios de Metal Gear Solid ainda ficarem muito fáceis para você, então o VR-Disc fará sua cabeça girar com tanta coisa para se fazer. E isso não é tudo. Ainda existe uma opção secreta no VR-Disc que permite a você ver uma seção de fotos tiradas de Mei Ling e, possivelmente, uma seção de fotos com Naomi Hunter. Mas aparentemente você deve fazer 100%, ou seja, concluir todas as missões existentes neste VR-Disc para se deliciar vendo a graciosa Mei Ling ou até mesmo Naomi Hunter.

*Para destravar a missão **NINJA**, no Special Mode do VR Disc, você deve terminar o game normal, tirando o melhor ranking possível. Evite ser visto durante a missão, não morra, use apenas uma Ration (de preferência) e evite matar mais de 25 inimigos e tudo isso em menos de três horas de jogo. Fazendo tudo certo, o Ninja no fundo da tela, do VR-Disc, estará com o visor aberto.*

Todas as missões no Special Mode são incríveis. Entrando nos desafios do Mystery, você vai se deparar com fatos estranhos, tendo de juntar as pistas e descobrir quem matou um dos Genome Soldiers. Para completar a tarefa, depois de descobrir o traidor (é obrigatório você ter certeza de quem seja o traidor), agarre-o e arraste-o para o ponto de saída da fase. Antes de chegar agarrando qualquer um dos guardas, vasculhe a fase para procurar evidências. Obs.: Não mate nenhum dos guardas ou fim de missão.

Diversão e dificuldade não vão faltar durante as missões. Mas algumas delas exigem mais técnicas do que reflexo, como na hora de abater o disco voador. Você vai estar com a Stinger, portanto não pare de atirar contra a nave alienígena ou você será abduzido e já era. Nas últimas missões, sua obrigação é salvar Meryl de ser esmagada pelos soldados gigantes. Antes de ficar atirando, procure travar a mira em um dos pontos do gingante. Como dizem que tamanho não é documento, atire no estômago para derrubar o cara com um ou dois tiros! Quanto maior o inimigo, mair o tombo! Alguns tiros certeiros e missão cumprida!

Metal Gear Solid: Antes, Durante e Agora!

Como se não bastasse, você ainda conta com três vídeos relacionados com a produção de Metal Gear Solid. Conseguindo uma porcentagem considerável (digamos uns 50 ou 60%), você habilita dois vídeos demonstrativos, sendo um deles apresentado na E³, em meados de 97, mostrava como poderia ter sido o game de hoje. De um certo modo, o game possuiria cenas em CG e uma gama maior de detalhes nos soldados, cenários, efeitos de luz e visões de câmeras. Até mesmo os golpes de Snake sofreram uma mudança significativa, pois nosso herói finalizaria sua seqüência de socos com um chute giratório (dando um ar de superioridade).

Aqui está o Ninja e sua Shakuto Sword num visual em CG.

Outro ponto que também teria sido bem mais interessante, se permanecesse, seria a grande rivalidade entre Snake e Frank Jaegger. Ambos seriam inimigos mortais, onde o ódio chegaria ao extremo. Durante o vídeo, você vê como Snake e Frank se "gostavam" (Snake praticamente destrói todo o laboratório de Otacon tentando metralhar Frank, ou mesmo na cena anterior a essa, no corredor.). A ação praticamente não parava a cada encontro de destes dois. Mesmo com tantas mudanças, viu-se também exageros no game como a quantidade de munição das armas que chegavam a uma quantidade astronômica (se bem que até o momento ninguém sabe responder onde Snake consegue levar uma arma tão grande como a Stinger ou a Nikita e até mesmo como todo seu arsenal coletado ao decorrer da missão), podendo minar galpões e grandes áreas com C4 e causar um verdadeiro inferno. É daí que surgem aqueles erros de alguns filmes americanos, como a munição da arma do mocinho e do bandido nunca se acaberem. Outra coisa que teria ficado interessante seria a constante presença de Meryl com Snake, como durante a batalha contra Psycho Mantis. Meryl e Snake ficaram muito bem, lado a lado, atirando em todas as direções para tentar pegar Mantis. Até mesmo na torre de comunicação, onde você enfrenta Liquid e seu helicóptero, Meryl tomaria parte para ajudar Snake na batalha contra Liquid. Já no segundo vídeo, mostrado na TGS (Tokio Game Show) é praticamente o game que você joga hoje, substituindo as cenas em CG e as alterações no enredo, cenários, inimigos e tudo mais. O time de produção da Konami optou pela criatividade, carisma de cada personagem e pelo enredo bem trabalho e complexo, para desenrolar a trama, ao invés de usar as cenas em CG para embelezar o game (mas isso não quer dizer que o game não possua uma certa beleza, temos a Mei Ling... brincadeira!).

A cena mais impressionante do vídeo mostrado na E³ é onde Snake tenta metralhar Frank a todo custo. Uma cena típica de filme americano, do tipo "mate e destrua!"

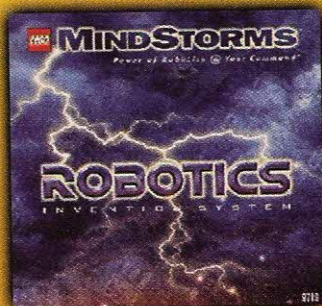
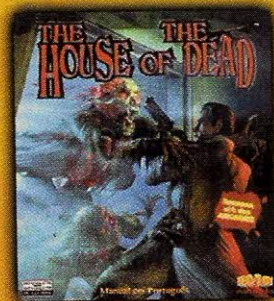
Quando o game ainda estava em fase de testes, Meryl e Snake fariam uma dupla tomando "medidas desesperadas" para escapar de Psycho Mantis. Grande dupla!

O terceiro vídeo, também mostrado na TGS, mostra a versão final do game, com tudo que você deve ter visto, isto é, caso tenha entrado no mundo de Snake e descoberto toda a trama. Mas melhorar o que já está bom, também é demais.

Meryl contribuiria na batalha contra Liquid e seu helicóptero super equipado, na torre de comunicação.

Finalizando...

Quem perdeu Metal Gear Solid, agora pode contar com a vesão "Integral", onde acaba ganhando um CD a mais, recheado com missões suicidas e exigentes, além de poder controlar o Ninja e ver vídeos das versões anteriores, quando Metal Gear Solid ainda estava em fase de acabamento. Além de tudo isso, o game normal possui opções de escolha de linguagem inglês, japnoês e vice-versa, possibilitando a você ter uma versão mais que completa do game, com tudo e um pouco mais, do game.

Para aqueles que possuem a primeira versão, Metal Gear Solid Integral é um desafio a mais, tendo mais dificuldades e segredos, além do terceiro CD. Um desafio obrigatório para você que se acha um verdadeiro espião, podendo avaliar suas capacidades com os muitos mini-jogos e missões. Esta versão foi, sem dúvida, obrigatória!

Chega a vez de Spyro e seu amigo Sparx. Depois de ter as férias adiadas por terem sido chamados por três habitantes do reino de Avalar, que estavam desesperados com as intenções de Ripto, que quer adquirir as Orbs — esferas que contém um poder — para dominar todo o reino de Avalar. Para evitar o pior, 64 Orbs foram espalhadas por todo o reino, e Spyro precisa delas para acabar com Ripto e poder voltar para suas férias (as Orbs são as chaves do invento do Professor, um portal dimensional muito mais forte que os portões mágicos). Além de ter muito a fazer, Spyro voltará a visitar velhos amigos e até ajudar um monte de gente, quer dizer, coisas estranhas. E para você conseguir fazer 100% no game, confira tudo que é necessário!

COMANDOS BÁSICOS

□ -------------------------- Correr / ataque de cabeça
X --- Pular*
▲ ou **L1+R1** ------ Visão em 1ª pessoa / conversar
○ -- Ataque
L1 / L2 ----------------------- Rotacionar p/ esquerda
R1 / R2 ------------------------- Rotacionar p/ direita
L2+R2 ------------------------ Travar personagem **
Select ------------------------ Mostrar ícones na tela
Start -------------------------- Abrir menu principal

Observação

* Depois de pular, aperte novamente o botão de pulo e Spyro irá planar. Colocando para ↓, ele planará mais devagar. Enquanto estiver planando, você pode atacar, e caso use □, Spyro descerá rapidamente. Para parar de planar e cair, basta apertar ▲.

** Não há muita utilidade para este comando, ele somente é necessário quando se está perto de grandes quedas, isto é, se você quiser visualizar o lugar. Spyro ficará parado no lugar, podendo apenas virar para os lados.

O GUIDEBOOK

Você ganha um Guidebook (acessível no menu principal) que lhe mostra a porcentagem adquirida por fases , além de mostrar a quantia de Orbs, o número de Gems, Talismans (mas para saber sobre as fases, você precisa passar por elas para que as informações sejam registradas), marcar records em corridas e a quantidade de fases encontradas por mundo — são três mundos.

A IMPORTÂNCIA DE UM AMIGO

O pequeno amigo de Spyro tem duas funções: ele é um marcador de life (enquanto Sparx estiver presente, Spyro poderá tomar dano) e como ajudante na hora de recolher as Gems (basta passar próximo a elas). Para manter Sparx, você deve alimentá-lo com borboletas — libélula que se alimenta de borboletas? —, e para encontrar as borboletas você deve acabar com os pequenos inimigos que vão mudar dependendo da fase em que você está (podem ser joaninhas, sapos de duas pernas, carneiros, lagartos...). Devorando uma certa quantidade de borboletas, você ganha uma vida extra; as borboletas encontradas dentro de garrafas são vidas extras também.

O VALOR DAS GEMS

As Gems são como dinheiro no reino de Avalar, principalmente para o Mr. Moneybags — o cara que usa de todos os recursos para arrancar umas Gems em troca de favores ou ensinamentos de novos comandos. Além das Gems funcionarem como dinheiro, elas são 50% de um segredo, e no total são 10,000. Como nem todas estão escondidas, vamos apenas citá-las para que você tenha certeza de que conseguiu pegar todas que se encontram no local onde você está no momento.

- QUANTO VALE CADA UMA

Vermelhas	1
Verdes	2
Roxas	5
Amarelas	10

CAIXAS, CESTOS & VASOS

Vão ser encontrados com freqüência durante todo o jogo. As caixas podem guardar mais de uma Gem, enquanto os cestos guardam somente uma. As caixas prateadas (com uma alça que a lacra completamente) não podem ser abertas com cabeçadas ou baforadas de fogo como os cestos. Para abrir as caixas prateadas, você precisa encontrar um pequeno foguete que a explodirá. Algumas destas caixas prateadas são exceção, mas somente quando você pega os poderes temporários. Mais para o final do game, você encontra mais caixas prateadas que levam um alvo na tampa. Estas só podem ser abertas quando você adquire um novo movimento. Além dos cestos e caixas prateadas, você encontra vasos bem grandes que não podem ser quebrados com baforadas de fogo, mas com cabeçadas.

SPIRIT PARTICLES

Servem para acionar um portal de energia que dão poderes temporários à Spyro. Para que elas sejam acionadas, você precisa derrotar um número de inimigos na fase em que está.

Saindo de Férias...

Spyro e seu pequeno amigo Sparx estão saindo de férias depois de salvar o reino dos dragões, eles acabam decidindo seguir para Dragon Shores, mas ao cruzar o portão alguma coisa dá errado e eles são atraídos para o reino de Avalar, para ajudar a impedir o tirano Ripto de dominar todo o mundo usando os portais mágicos e a grande inveção do Professor, os portais dimensionais.

Do outro lado do portão, Spyro encontra Elora, Hunter e o Professor. Eles explicam que o maior medo de Ripto é encontrar um dragão — por isso o Professor abriu o portal dimensional, atraindo Spyro no meio da viagem de férias. Ripto aparece e acaba com o portal dimensional, prendendo Spyro em Avalar, mas só depois Ripto se dá conta de que há um dragão entre os demais. O vilão pede para seu capanga cabeça de vento atacar, mas acaba levando a pior e é obrigado a fugir

temporariamente. Para que o portal seja acionado novamente, Spyro deve encontrar todas as Orbs espalhadas por toda Avalar (e ajudar a livrar-se dos monstros de Ripto) e recolher alguns talismãs com alguns habitantes. Ah, férias...

World 1: Summer Forest   Orbs: 4 Gems: 400

Glimmer   Orbs: 3 Gems: 400

Nesta primeira fase, não há muitos mistérios a serem descobertos. Conversando com Pogo, ele explica que alguns lagartos estão atrapalhando na mineração de Gems. Antes de avançar, colete todas as Gems atrás de você, na parte de cima, e ao avançar. Procure matar todos os lagartos (o lagarto gigante só é derrotado com fogo) que encontrar no caminho. Antes de entrar pela caverna, na extremidade da esquerda, colete todos as Gems. Dê a volta pela estrutura no meio das grandes Gems enterradas no chão — na estrutura têm algumas cestas —, use a estrutura para subir em cima de duas colunas de pedra para pegar mais algumas Gems. Dê uma geral, olhe atrás de cada cantinho. Coletando tudo aí (destruindo cestos inclusive), fique de costas para o lugar de onde veio e vá para o lado esquerdo.

Você chega até uma trilha rochosa com alguns lagartos no caminho, volte até o começo da trilha para certificar-se de que coletou todas as Gems, depois avance para a caverna no final do caminho rochoso. No caminho você encontra a fada Zoe, amiga de Elora. Zoe diz que vai ajudá-lo, e toda vez que ele a encontrar, vai registrar seu progresso (caso morra, você voltará de onde a fada registrou). Continuando pela caverna, você chegará numa área mais espaçosa, e lá avistará um rato correndo em círculos atrás de um lagarto. Detone o lagarto e vá falar com Whiskers. A parte importante que ele fala é que você terá de voltar até esta fase quando **aprender a escalar**. Sendo assim, vá andando pelos cantos do lugar e vá para a parte de baixo, onde poderá pegar mais algumas Gems e detonar uns Lagartos grandalhões. Fazendo a limpa, volte e fale com Moneybags. Ele cobrará uma pequena taxa de 100 Gems para que você possa cruzar a ponte para o outro lado; o jeito é pagar! No meio da ponte você encontra Zoe novamente (ela apenas explica como você pode olhar ao redor).

Detone mais alguns lagartos e pegue as Gems, para prosseguir pela nova entrada e encontrar mais algumas Gems e o rato Twitchy, que lhe agradecerá por ter acabado com os lagartos na região. Ele lhe dará o **Glimmer Talisman** e abrirá a porta de saído de Glimmer; não entre ainda, saia pela passagem do lado esquerdo. Ao chegar no terreno em campo aberto, colete todas as Gems e acabe com os inimigos que encontrar. Dando a volta ao redor da grande torre, você encontrará o rato Kanga. Acabando com todos os inimigos que encontrou no caminho, o portal de energia estará funcionando. O rato pede para que você voe e acione as lâmpadas (as grandes Gems no alto de cada poste). Passando pelo portal de energia, Spyro poderá voar enquanto houver energia na barrinha lateral. Voe em círculos, no sentido anti-horário, e acione todas as lâmpadas (ignore as Gems e cestas que avistar por enquanto). Feito isso, você ganha a **1ª Orb**. Suba nas partes altas e colete as demais Gems (se quiser pegar algumas Gems extras, use a habilidade de voar e volte rapidamente para dentro daquela caverna onde você encontrou Moneybags, então voe para a parte de cima da estrutura de pedra rente ao local de onde você acabou de passar para chegar na caverna agora a pouco; fazendo tudo certo, você coleta algumas Gems extras e polpa mais trabalho a ser feito).

Estando de costas para o lugar de onde veio, siga para a direita de Spyro e você encontra o rato Bounsa. Ele pede para que você acabe com os pequenos lagartos (são seis no total), que entraram nos buracos que ele fez para trabalhar, usando as pedras que ele lhe dará. Depois que o rato jogar a pedra, fique parado perto dela (para abocanhar), depois fique na direção do lagarto. Use ▲ para aparecer uma mira, então é só esperar o lagarto sair e abrir fogo. Livrando-se desta primeira praga, apenas siga o rato e ele lhe mostrará mais buracos que os lagartos tomaram posse. Repita a mesma coisa feita (a distância pode ser um pequeno problema, por isso deixe a mira um pouco acima do alvo) a pouco e use o mesmo processo para acabar com os outros lagartos. Acabando com todos os seis, Bounsa lhe dará a **2ª Orb** como recompensa. Já que para pegar a 3ª Orb é necessário saber escalar, vá embora desta fase. Na seqüência, Ripto e seus capangas expulsam Moneybags de seu palácio.

Spyro topa com Elora, que finalmente se apresenta e pede sua ajuda.

CONSEGUINDO A TERCEIRA ORB...

Depois de adiquirir a habilidade de escalar, entre novamente nesta fase e cumpra apenas o evento que forneça a Orbs restante.

Depois de falar com Whiskers, escale a parede e fale com Roo, ele pede para você acender as lâmpadas no alto da caverna (é bom você ter derrotado 10 inimigos para que o portal de energia esteja ativo). Pegue todas as Gems aí em cima e depois voe pelo teto da caverna, acionando as lâmpadas. Feito isso, Roo lhe entrega a **3ª Orb**. E se você ainda não pegou aquelas Gems do outro lado da caverna, vá pegar e mais esta fase estará completa!

No mundo de Summer Forest é que você encontra o portal para os demais lugares. Depois que Elora pedir ajuda, você poderá vasculhar o lugar e coletar todas as Gems ao redor, e até pegar uma vida aí perto. No caminho há um filete de água que termina numa pequena lagoa com algumas Gems no fundo. Você pode cair na água, mas não pode mergulhar ainda. Então reviste tudo que quiser, coletando as Gems que encontrar e vá para a porta onde Elora está. Ela lhe fala sobre o lugar onde estão e pede ajuda para expulsar Ripto do castelo, começando por pegar os Talismans. Seguindo pelo caminho adiante, desça para pegar algumas Gems, depois suba e você encontra Hunter, que lhe dá uma rápida explicação sobre os comandos de pulo. Pule e flutue até o outro lado, e do lado de fora colete todas as Gems que encontrar no caminho (e não esqueça de quebrar alguns vasos na cabeçada).

Depois, fique de costas para o lugar de onde veio e vire para a direita, subindo pelo lance de escadas para encontrar novamente com Hunter. Ele vai propor um pequeno desafio de pulo, se você segui-lo ao longo do caminho que ele fará, você ganha um prêmio. Ele dará mais algumas explicações de como chegar em lugares distantes. Quando ele pular para uma grande coluna, vá andando, pule e plane até perto, e pouco antes de esbarrar na coluna, aperte ▲ e coloque para ↑, para subir. Fazendo tudo certinho, você ganha a **1ª Orb** do mundo de Summer Forest. Ganhando a Orb, siga até onde está Mr. Moneybags. Ele não pode ensiná-lo a nadar ainda (a não ser que você tenha 500 Gems), então caia n'água e siga para o portal mágico, para entrar na fase Colossus.

Colossus Orbs: 3 Gems: 400

Pegue as Gems atrás de você e depois fale com o irmão Harry. Ele explica que um Yeti está na região, e é preciso livrar-se dele. Para prosseguir, basta falar com os outros irmãos para que estes abram as portas que foram seladas. Mais adiante, depois de encarar um cabrito, você encontra o irmão Arnie. Ele abre passagem para você, do outro lado detone os vasos, entre as estátuas, e acabe com os bois usando fogo. Colete todas as Gems no caminho e mais adiante você encontra o irmão Clive. Depois de abrir caminho para você, caia no vão do chão para pegar algumas Gems. Do outro lado, siga para a entrada do lado direito (depois de acabar com mais dois cabritos), dentro da sala há algumas Gems e vasos. Na entrada do lado direito, o irmão Curtis estará esperando, ele fará a coluna de pedra levitar. Antes de subir nele, faça a limpa ao fundo da sala.

No andar de cima haverá mais algumas cestas, vasos e Gems. Pegando-as, mais adiante Zoe fala para se lembrar do que hunter ensinou (aquela frescura dos pulos), então flutue até o outro lado. Do lado de fora, acabe com mais alguns cabritos e colete mais Gems. Fale com o irmão Ned. Ele pede para você dar um jeito no Yeti. Depois da conversa rápida, o Yeti livra-se de si mesmo (burrinho ele, não?). Você leva o crédito e acaba ganhando o **Colossus Talisman**.

Saia do recinto, coletando todas as Gems aí dentro, e, do lado de fora, o portal de energia estará ativo. Use-o para chegar no beiral acima da porta por onde você teve de flutuar para chegar até onde está. Na parte de cima, siga para o lado esquerdo e pegue algumas Gems pela borda, depois dê a volta pelo beiral e você acaba encontrando o Professor. Você acaba assustando um espírito mal, e o Professor pede para você livrar-se dos demais que se apossaram das estátuas do lugar (elas estarão verdes).

Ao sair, bafore na estátua do lado direito, depois pule e flutue até a parte de cima da estrutura para pegar mais algumas Gems, e depois siga para a parte de cima do lugar onde você pegou o talisman (não caia pelo buraco). Você avista algumas Gems adiante, siga a trilha delas para chegar até uma caverna, lá

você encontra mais uma estátua e algumas Gems e vasos. Saindo da caverna, fique na beirada e olhe para baixo, para ver um caminho e mais uma estátua. Caia nele e prossiga até uma lagoa congelada para fazer a festa na coleta de mais Gems.

Subindo o lance de escadas estará o irmão Kipp, parece que ele gosta de Hockey, e propõe uma partida para você jogar. Aceitando o desafio, você terá dois minutos para fazer cinco gols; vá para o rinque ao lado e pegue o disco (é o mesmo procedimento de pegar pedras, o problema é que você estará em movimento para chegar perto do disco para que Spyro abocanhe-o). O goleiro não é lá grande coisa, a manha para enganá-lo facilmente é ir pelo cantinho do gol (rente ao pilar vermelho, que seria a trave), quando estiver chegando perto dele, jogue o disco do outro lado do gol e é GOL! Repita a manha mais quatro vezes para ganhar a 1ª **Orb**.

O irmão Kipp vai propor uma segunda partida, só que desta vez vai ser um mano-a-mano (você terá um goleiro e um adversário para driblar). Contra seu adversário, use fogo para derrubá-lo, e vá atrás do disco. Pegando o mesmo, repita aquela manha de andar pelos cantos e jogar o disco no outro canto do gol, o único porém é que você terá de ser mais rápido para que o cara não dê uma bordoada em você! Fazendo os cinco gols, você ganha a 2ª **Orb**. **Obs.:** A grande saçanagem aqui é que o goleiro do seu adversário joga o disco para ele e o seu, só que para seu adversário na maioria das vezes.

Agora faça o caminho de volta até onde o Yeti foi derrotado (entre pelas janelas), e saia da sala seguindo em frente para pegar encontrar mais uma estátua ao lado da estrutura. Depois suba para onde você encontrou o Professor, tire o espírito da estátua e olhe para o teto abaixo. Desça até lá e bafore no foguetinho para detonar a caixa prateada. Detone os vasos e colete as Gems, depois desça e faça o caminho de volta como se fosse para o começo da fase. Você encontra as duas estátuas depois de passar pela primeira porta que o segundo carinha abriu. Siga novamente para a região perto do Yeti e não deixe de baforar na estátua atrás do carinha. Perto do portal de energia, não deixe de pegar as Gems que cairão com a explosão da caixa.

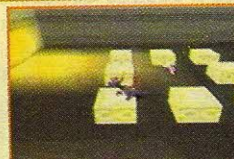
Ao invés de usar o portal de energia, entre pela passagem e vá até aquele cara que fez a coluna de pedra levitar. Ao fundo da sala onde ele está, tem mais uma estátua. Volte para a sala de entrada e use as pequenas faíscas brilhantes para subir, para, do lado de fora, pular e planar até onde a caixa prateada foi explodida. Pegue as Gems e pule para a área seguinte, detone todos os inimigos e colete todas as Gems, para só depois atacar a estátua. Em seguida você será levado para o Professor, que lhe dará a 3ª **Orb**. Se você não deixou de pegar nenhuma Gem, a fase estará completa! Siga para onde estava o Yeti e vá embora.

Volta à Summer Forest, vá falar com Moneybags e compre a habilidade de nadar. Antes de cair na água, faça o caminho de volta até a entrada de Glimmer, e então caia na lagoa no final do filete de água (mantendo □ pressionado, você nada mais rápido, enquanto **X** nada mais devagar). Seguindo por lá, você coleta mais algumas Gems e no final, encontra a 2ª **Orb** no alto de uma pequena montanha. Agora é só cair e entrar na fase seguinte (o portal dela estará sendo contornado por um filete de água), Idol Springs.

Idol Springs Orbs: 2 Gems: 400

De início, fale com Bob que notificará que os ídolos voltaram à vida, e é necessário pará-los. Antes de avançar, vire-se e colete todas as Gems, depois caia n'água e colete todas as Gems submersas (não esqueça de destruir todos os vasos). Você também encontra uma passagem que leva até um cara, Bud, que ficou trancado e precisa resolver um puzzle. Existem oito blocos no chão, sendo que quatro já estão acesos (os amarelos). Para solucionar facilmente, confira os números ao lado, simulando a mesma formação de blocos. Levando em conta a numeração, pise nos blocos **3**, **1**, **8** e **6**. Bud vai agradecer, então colete todas as Gems ao redor da boca do buraco por onde entrou, e vá para a superfície.

1	2	3
4		5
6	7	8

Colete todas as Gems na superfície e fique de frente para o ídolo gigante. Bud dirá que ele está com fome, e você tem de alimentá-lo dando dez peixes frescos. Você ficará de frente para o ídolo (mantenha **L2+R2** pressionado), e cuspa fogo nos peixes para que caiam na boca do ídolo. De todos os peixes, só não jogue o vermelho na boca do ídolo, ou ele vai

vomit..., quer dizer, botar os demais para fora e você terá de fazer tudo novamente. Dando os dez peixes para o ídolo, Bud aparecerá e falará que você deve solucionar mais um puzzle: as pedras coloridas.

Logo aí ao lado, haverá um carinha sendo atormentado por um ídolo, bafore no mesmo e o carinha vai abrir caminho para você. Do outro lado, haverão alguns ídolos com um escudo que impede o fogo. O jeito é dar cabeçada neles! Pegue todas as Gems no local e livre mais um carinha das garras do grande ídolo no meio da ponte (não deixe de detonar outro inimigo do lado esquerdo). Do outro lado, acabe com mais alguns ídolos de escudo, colete as Gems, e livre outro carinha para prosseguir.

No caminho, livre mais um carinha e colete todas as Gems, para na seqüência encontrar mais ídolos e mais um carinha (saco!) precisando de ajuda. Colete as Gems e vá para o lado esquerdo, para encontrar Bud e seu último desafio.

Este puzzle consiste em pisar nas pedras pela ordem certa. Então pise nesta ordem: **Estrela** (verde), **Quadrilátero** (laranja), **Lua** (laranja), **Lua** (cinza) e **Círculo** (azul). Como recompensa, Bud lhe dará a **1ª Orb** (que ele encontrou dentro da caixa de ferramenta). Saia novamente pela água e continue até chegar no último puzzle, para dele, libertar mais um carinha e seguir em frente. Na seqüência você encontra Max, que lhe entrega a **Idol Spring Talisman**. Antes de seguir pela passagem do lado esquerdo, entre pela que está do lado direito de Max, para encontrar algumas cestas e Gems. Depois vá pelo outro caminho ao lado, e evite cair. Use as dicas de pule que Hunter ensinou (pule da ponta da localidade, flutue e antes de esbarrar na parede, aperte ▲ e depois ↑ para chegar na parte de cima).

Quando avistar uma área onde existem algumas habitantes em cima de colunas de pedras, desça para ajudá-las a salvar Stella (provavelmente a rainha), o portal de energia estará ativo e você poderá usar a habilidade de correr rapidamente (mantenha o □ pressionado para se manter com velocidade, e não bata em nada, se não Spyro volta ao normal). Passe pelo portal de energia e siga destruindo todas as colunas, para que as minas ajudem Stella a se livrar do ídolo malvado. Fazendo tudo certo, você ganha a 2ª Orb como agradecimento.

Depois de pegar a Orb, suba novamente para o lugar de onde veio e vá pulando pelas estruturas ao lado, pegando mais algumas Gems. Quando chegar até duas cestas onde há uma Gem amarela (em cada uma), o caminho continua do lado esquerdo (não deixe de pegar as Gems verdes. Quando chegar até um ponto do caminho que você avista uma pequena queda d'água, olhe para a estrutura do lado direito de Spyro (flutue ate lá), e finalmente você chega ao final do caminho. Cuspa fogo no foguete, para que ele destrua a caixa prateada contendo as últimas Gems da fase. Pule e flutue até lá, para pegar as Gems que estão na parte de cima, o resto você pega dentro da água; agora é só sair da fase.

Retornando novamente à Summer Forest, mergulhe na água, aos pés do castelo, e colete todas as Gems no fundo (não esqueça de destruir todos os vasos). Depois, entre pela passagem submersa e colete mais Gems do outro lado (destruindo mais alguns vasos) e prossiga. No caminho você encontra Zoe, e mais adiante (e ao lado), estará Elora. Ela apenas fala que você precisa apender a escalar primeiro, então o jeito é ir para a fase seguinte, logo aí ao lado, Hurricos.

Hurricos Orbs: 3 Gems: 400

Pegando as primeiras Gems, vá falar com Zapp e ele explica que está com alguns problemas nas máquinas, mas as criaturas ligaram a força e ele não pode chegar até onde está o problema. Pegue o fusível no caminho e detone o grandalhão com uma baforada (chegar muito perto resulta em pancada na cabeça). Livrando-se do inimigo, chegue perto do portal eletrificado para usar o fusível. Do outro lado, vire um pouco para a direita e você avista mais um grandalhão e um robô (para não se perder completamente na fase, comece a pegar as Gems e liquidar os inimigos pelas laterais). O robô só é destruído com cabeçada, então atraia para longe do grandalhão, para depois que acabar com ele, liquidar o grandalhão. Colete todas as Gems que encontrar pelas laterais (a propósito, haverá uma parte em que você deve pular e flutuar até a outra extremidade para poder pegar algumas Gems em cima de um terreno mais alto) e vá destruindo

todos os inimigos que estiverem por aí. Existem pequeninos cata-ventos por aí, destrua-os. Depois de limpar toda essa área, antes de avançar para a porta seguinte, você deve encontrar mais uns dois fusíveis jogados ao chão. Não tendo mais nada para se pegar, siga para o portal de energia seguinte (o outro estará logo adiante).

Do outro lado, derrube o grandalhão e siga para o lado direito e pegue mais um fusível e algumas Gems (além de encontrar mais um cata-vento). Você deve ter notado que existem hélices gigantes nesta área, e muitos grandalhões e robôs espalhados. Revire este lugar de ponta a ponta, pegando mais dois fusíveis. Antes de usá-los em um dos portais eletrificados, siga para uma hélice em cima de um morrinho (você o identifica ao ver uma entrada rente à hélice), de lá pule para a entrada na parede adiante.

Esta passagem o levará até Amper. Ele precisa de ajuda para ligar os geradores, mas alguns monstros retiram as pedras de energia. Você deve colocá-las em seu devido lugar e deter as dez criaturas que vão aparecer para atrapalhar. Estando de frente para Amper, comece com o lado direito. Pegue as pedras de energia e coloque-as entre as pontas ao lado de cada gerador. Quando o alarme tocar, isso indica que os monstros estão invadindo e retirando as pedras de energia. Encontre-os e acabe com eles. Faça tudo de novo e depois vá para o outro lado, mais monstros vão aparecer e você terá de liquidá-los, para fazer tudo novamente até que o último monstro seja aniquilado. Concluindo esta tarefa (acabando com todos os monstros e colocando as pedras em seus devidos lugares), Amper lhe dará a **1ª Orb**.

Volte até a área das hélices gigantes e siga para os portais eletrificados. Passando por eles (pegando toda as Gems), siga pelo lado esquerdo. Acabe com todos os grandalhões que encontrar e logo você avista o portal que leva até a saída. Dê a volta pelo lugar (no sentido horário), e você verá alguns vasos e algumas Gems no caminho, além de encontrar mais um fusível. Certificando-se de que fez uma limpeza em toda a área, vá até o portal eletrificado para pegar mais algumas Gems e fale com Brainy e ganha a **Hurricos Talisman**.

Saia e volte para a área anterior, para poder usar o portal de energia (você deve ter detonado inimigos suficientes para que ele seja acionado), use a habilidade de velocidade para estourar a caixa prateada aí perto. Antes de continuar, você deve ter percebido alguns cata-ventos um pouco maiores que os de madeira, e que atrás deles estão coisas importantes (os interruptores que fazem com que as hélices fiquem quase paradas). Use a corrida para ter acesso aos botões, e diminuir a velocidade das hélices. Detonando as duas que estão nesta área, use a velocidade para voltar até a área anterior. Lá haverão mais dois cata-ventos, sendo que o do terceiro botão está do lado direito e o quarto cata-vento está praticamente do lado da porta, à direita, na mesma parede obrigando a você fazer uma curva muito fechada e precisa para acertar o lugar certo. Conseguindo passar desse sufoco, e quase parando as três hélices gigantes, entre pela abertura na parede (a que estava atrás do cata-vento ao lado da porta), para chegar na área mais alta e pegar algumas Gems lá no alto. Lá você encontra Kosmo, que para você usar as hélices para chegar até o gerador central e desativá-lo.

Pule e flutue até o teto da estrutura adiante, e dela, depois de pegar as Gems, pule para uma das hastes da hélice (use as manhas que Hunter ensinou, mais exatamente aquela de usar o ▲ para subir). Espere a aspa da hélice passar para então você chegar até a estrutura do outro lado. Depois de pegar as Gems, do seu lado esquerdo haverão algumas plataformas que se retraem para dentro da parede. Você as usará para chegar ao outro lado (que toque de gênio, äh?). Calcule a saída das plataformas em relação a maior. Passando desta parte, adiante estará Watt. Ele lhe dará a **2ª Orb** em agradecimento aos seus serviços (o bom agora é que se você cair, há uma daquelas fontes que o levam para cima novamente). Watt lembra-o de usar as manhas ensinadas por Hunter.

A seguir, você terá de pular de uma hélice para outra (um pouco chato). Muita precisão será necessária para pular de uma para outra, mas o segundo pulo é um pouco mais fácil — você só deve pular exatamente da ponta para a parte de cima da passagem (que tem algumas Gems). De lá, olhe para a lateral do primeiro portal pelo qual você atravessou, para ver um terreno mais alto. Dê um salto e flutue até lá — pegue as Gems —, destrua o cata-vento se quiser, mas o foco agora é usar as plataformas retráteis novamente (as que estão logo ao lado). Faça um calcule das menores em relação a maior, para passar se muitos problemas. Conseguindo, do outro lado Spike pede ajuda para desligar as máquinas. Entre na casa de máquinas ao lado e acione o interruptor. Com a força desligada, Spike lhe dará a **3ª Orb**, e para completar todos os itens, pegue as últimas Gems ao lado, isto é, se você não deixou mais nenhuma para trás. Caso isso tenha acontecido, vasculhe toda as áreas novamente para poder ir embora.

Terminando a Hurricos, vá direto para a fase seguinte (o portal mais adiante), Sunny Beach.

Sunny Beach

Orbs: 3 Gems: 400

Vá falar com o príncipe Tortiss, ele pede para que você ajude a libertar as tartarugas. Pegue as Gems e cuspa fogo na tartaruga parada aí perto, mas de forma que ela vá direto para o círculo azul para abrir os portões. Caindo na água, destrua todos os vasos e colete todas as Gems (não se preocupe com a caixa jogada aí embaixo, por enquanto). Suba pelo espaço ao lado dos portões (lado direito, se você estiver de costas para os portões), e lá haverá mais algumas Gems — se a tartaruga como degrau, depois pule e flutue até a outra extremidade. Depois tome o caminho submerso, para chegar até outra área onde haverão alguns inimigos (os que estão com um bastão elétrico, você pode acabar tanto com fogo quanto na cabeçada, já os grandalhões você deve atacar duas vezes: uma para estourar a bóia e a outra para terminar). Detone os inimigos e colete as Gems, para então usar a tartaruga grande para abrir o portão adiante. Empurre a outra tartaruga para abrir o portão seguinte e, do lado de fora, acabar com mais alguns inimigos.

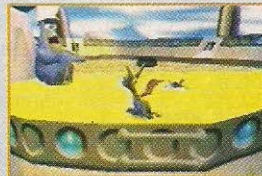
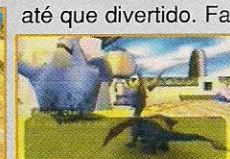
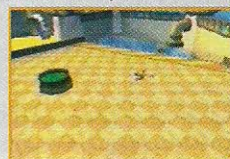
Limpando toda a área, suba pelo lance de escadas e acabe com mais alguns inimigos para que o portal de energia seja acionado (para acabar com os inimigos que estão dentro d'água, pule e caia de cabeça ou venha por baixo deles). Vá até o portal e você ganhará um ataque com bolas de fogo. Mas antes, fale com o Gromit (sentado aí perto) para que ele peça para libertar as tartarugas que estão dentro das caixas. Pegue a chama e vá para uma abertura na parede (estando de costas para Gromit, ela está do lado direito de Spyro). Lá, fique em cima do círculo azul e, quando os portões de abrirem, e sem se mover, atire em direção a caixa. Depois vá estourar a outra caixa perto do precipício, para então seguir correndo para os portões que foram abertos.

Pule e detone a caixa prateada, depois estoura a outra caixa de tartarugas (no cantinho) e suba em cima dos círculos para poder ter acesso a outra caixa. Destruindo-a, volte e recarregue a magia, para fazer o caminho de volta até o começo do jogo (lembra daquela caixa?), destrua a caixa e volte para recarregar as chamas. Agora sua o lance de escadas aí perto, destrua a caixa no caminho aí de cima, e siga pela passagem submersa adiante. Quando estiver do outro lado, suba na parte seca e caia na água adiante, virando à direita para detonar a última caixa. Feito isso, Gromit lhe dará a **1ª Orb**.

Faça o caminho novamente até o local onde foi destruída a última caixa e detone os demais inimigos, não esquecendo de quebrar todos os vasos e coletar todas as Gems existentes. Tendo certeza de que não está deixando mais nenhuma Gem para trás (pelo menos as acessíveis), guie a tartaruga para abrir os portões até o rei, que lhe dará o **Sunny Beach Talisman**.

CONSEGUINDO AS OUTRAS DUAS ORBS...

Depois de adquirir a habilidade de escalar, entre novamente nesta fase e cumpra apenas os eventos que forneçam as duas últimas Orbs.

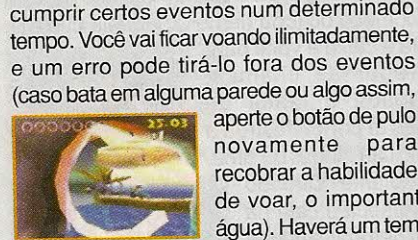
Enquanto vai para o final da fase, lembre-se de escalar as partes com escada par pegar algumas Gems, depois siga diretamente para a área final, mas ao invés de ir falar com o rei, procure Moppet perto de uma escada. Depois de conversar com ele, suba e na parte de cima você encara um desafio até que divertido. Fale com Master Chef e ele explicará que você deve impedir as tartarugas de pular dentro do caldeirão. Para isso, você deve empurrá-las para o pedaço do chão com água. Usar o fogo é muito demorado, então use a cabeçada — que jogará as tartarugas muito mais longe — para lançá-las para a água. Se um tartaruga entrar no caldeirão, tente novamente até conseguir a **2ª Orb**. *Obs.:* Não caia na água junto com a tartaruga, o desafio se inicia novamente.

Fale com Master Chef novamente e ele pedirá sua ajuda para impedir as tartarugas novamente, só que desta vez você deve jogar todas as tartarugas da praia para a água (seja rápido). Conseguindo cumprir mais este desafio, Master Chef lhe entrega a **3ª Orb**. Se você pegou todas as Gems durante o caminho, antes de descer e terminar a fase, entre na água onde as tartarugas estavam sendo jogadas, e pegue as últimas Gems da fase.

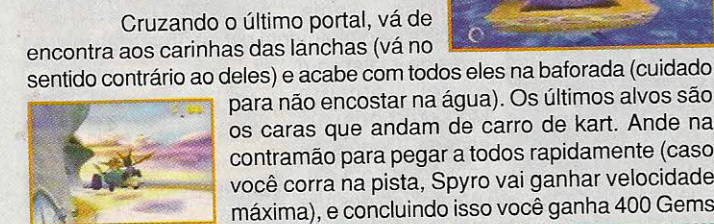
Chegando ao final de mais esta fase, acione o interruptor para que a porta do lado esquerdo se abra. Subindo o lance de escadas, você encontra Elore novamente ao lado de um portal. Ignore-a e ao portal. Do lado direito, haverá mais um interruptor. Primeiramente certifique-se de que a porta, aí perto, esteja fechada. Se estiver, beleza!, então não precisa mexer no botão. Suba no peitoral da janele e, depois de pegar as Gems, pule

e flutue para o peitoral seguinte. Chegando a ele, você pega mais algumas Gems e a **3ª Orb** (caso você acionasse o interruptor para abrir a porta, a outra iria ocultar a Orb). Agora siga onde está Elore e entre pelo portal ao lado dela, para ter acesso a Ocean Speedway.

Ocean Speedway

Orbs: 1 Gems: 400

Esta fase não é muito difícil (só no começo), e ela consiste em cumprir certos eventos num determinado tempo. Você vai ficar voando ilimitadamente, e um erro pode tirá-lo fora dos eventos (caso bata em alguma parede ou algo assim, aperte o botão de pulo novamente para recobrar a habilidade de voar, o importante é que você não toque na água). Haverá um tempo que limita ainda mais, então você deve passar por dentro dos anéis voadores, na seqüência cruzar os portais, para depois acabar com os carinhas andando de lancha e finalizar destruindo os karts na corrida.

Ao começar, você deve seguir diretamente para os anéis voadores, depois que sair do túnel (onde está o último anel) siga diretamente para o portal adiante (um pouco à esquerda). Passando por ele, suba um pouco e vire à esquerda para avistar o próximo, e seguindo direto, o seguinte fica a vista; vire à esquerda para chegar até o outro, e atrás da subida adiante estará o seguinte. O próximo estar no alto de uma coluna dupla (olhe para cima, e um pouco para a direita). Os demais portais estarão no caminho um pouco à direita, e vão dar até uma área onde uns carinhas estão andando de lancha.

Cruzando o último portal, vá de encontra aos carinhas das lanchas (vá no sentido contrário ao deles) e acabe com todos eles na baforada (cuidado para não encostar na água). Os últimos alvos são os caras que andam de carro de kart. Ande na contramão para pegar a todos rapidamente (caso você corra na pista, Spyro vai ganhar velocidade máxima), e concluindo isso você ganha 400 Gems de prêmio.

Quando aparecer a opção pedindo para você tentar novamente (Retry) ou sair (Quit), tente novamente e, ao começar, voe até a torcida do lado esquerdo (derrube todo mundo), e lá no meio você encontra a rainha Finny. Ele lhe proporá um desafio (o que vai lhe garantir a Orb).

Ela pede para você seguir Hunter, passando por todos os anéis voadores — e sem deixar de passar por dentro de nenhum —, pode ser um pouco difícil, levando em conta que você deve passar por dentro de 20 anéis. A manha aqui é não perder a vista de Hunter. Haverá momentos em que ele fará curvas fechadíssimas e você se atrapalhará com certeza (perder algumas vezes, no caso). Se você conseguiu sem muito esforço, parabéns, mas se preocupe. Atravessando os vinte anéis, você ganha a **Orb** como troféu. Se quiser fazer um bom tempo (cumprindo toda a primeira etapa da fase), tudo bem. Ele ficará registrado no Guidebook.

Terminando mais esta fase, pule pela janela perto da porta, para chegar até Moneybags. Pagando para ele, uma nova fase será aberta, Aquaria Towers. Antes de entrar, colete todas as Gems ao redor do portal.

Aquaria Towers

Orbs: 3 Gems: 400

Começando pelo começo, fale com Ripple e ele diz que os caras engraçados estão com bastões elétricos e drenaram toda a água. Ele pede para você ativar os interruptores e encher de água. Se muito a discutir, vá acionar o interruptor aí perto e acabe com os caras vestidos. Depois é só destruir todos os vasos e pegar as Gems. Agora siga pelo caminho submerso que você chega até outra área sem água. Acabe com todos os inimigos e depois acione o interruptor. Faça uma limpeza pelo lugar (se é que entendeu). Depois vá para a superfície e acione outro interruptor para mandar mais água!

É só subir na parte mais alta para chegar a mais algumas Gems, e depois pular dentro do buraco de água aí. No caminho por baixo d'água, você encontra mais alguns inimigos e algumas Gems, juntamente com mais alguns vasos no final. Subindo à superfície, você encontra Moneybags, ele cobra uma pequena taxa para que você use o submarino tubarão de metal dele. Pague a ele e você vai saber o por quê do tubarão. Do outro lado, caia na parte seca mais baixa e acione o interruptor (e vasculhe tudo aí por baixo, para encontrar mais um vaso). Agora que o nível da

GAMERS *Especial*

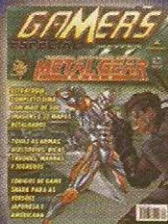
NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: R-GE 25
R$ 2,90

Cód.: R-GE 26
R$ 2,90

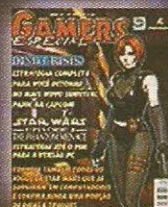
Cód.: R-GE 27
R$ 2,90

Cód.: R-GE 28
R$ 3,40

Cód.: R-GE 29
R$ 3,40

Cód.: R-GE 30
R$ 3,50

Cód.: R-GE 31
R$ 3,50

Cód.: R-GE 33
R$ 3,50

Cód.: R-GE 34
R$ 3,50

Cód.: R-GE 35
R$ 3,50

Cód.: R-GE 36
R$ 3,50

Cód.: R-GE 37
R$ 3,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

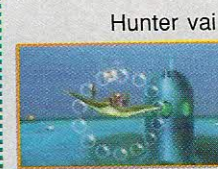
Cód.: R-GE 25 - R$ 2,90	( )	Cód.: R-GE 31 - R$ 3,50	( )
Cód.: R-GE 26 - R$ 2,90	( )	Cód.: R-GE 33 - R$ 3,50	( )
Cód.: R-GE 27 - R$ 2,90	( )	Cód.: R-GE 34 - R$ 3,50	( )
Cód.: R-GE 28 - R$ 3,40	( )	Cód.: R-GE 35 - R$ 3,50	( )
Cód.: R-GE 29 - R$ 3,40	( )	Cód.: R-GE 36 - R$ 3,50	( )
Cód.: R-GE 30 - R$ 3,50	( )	Cód.: R-GE 37 - R$ 3,50	( )

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: **Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 266-3166 **ATENÇÃO**: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

água está mais elevado, siga pela passagem no alto da tela e você volta para o começo do jogo. Desça e fale com Hoppo, ele lhe dará o **Aquaria Tower Talisman**.

Quebre os vasos que estão aí e vá até o portal de energia que já deve estar ativo. Ele lhe dá um tiro de fogo (parecido com água) que serve para derrubar aqueles tubarões robôs que você avistou. Pegando o fogo, nade de volta até onde foi deixado o submarino e entre pela passagem. Então, mantendo-se numa boa distância, atire contra os tubarões de metal e exploda a caixa prateada. Antes de pegar as Gems, continue pelo corredor submerso e acabe com mais uma um grupo de tubarões, para depois fazer o caminho de volta coletando tudo a que tem direito.

Voltando até o portal de energia, pegue o fogo e entre pela passagem logo aí em frente (do lado direito) e nade rapidamente até atingir ao outro lado. Quando chegar ao outro lado, entre pela passagem do lado direito, para encontrar mais alguns tubarões rondando mais uma caixa prateada. Depois da limpeza, faça o caminho de volta até o fogo e ao invés de ir pegá-lo, olhe para a parte de cima do teto, para localizar uma abertura. Siga por ela e você chega até mar aberto (mas você tem limites).

Aqui você encontrará o rei Flippy, que explodirá a primeira porta de uma das torres. Você deve libertar o cavalo-marinho que estará dentro dela, e seguir a ordem das torres (note que há uma numeração acima das portas das torres). Mas antes de seguir para as torres, detone todos os vasos e pegue todas Gems (vasculhe de cima a baixo, que no alto das torres você encontra mais algumas Gems). Depois que coletar todas as Gems, procure por Hunter que está por aí. Ele propõe uma "corrida" submarina que consiste em seguir o cavalo-marinho, que soltará alguns círculos de bolhas. Passe por dentro delas e continue seguindo-o até chegar ao final. Quando terminar, você ganha a **1ª Orb**.

Hunter vai propor mais uma corrida, exigindo ainda mais velocidade (o que vai complicar um pouco mais) e o cavalo-marinho fará algumas curvas mais fechadas. Finalizando esta corrida, você ganha a **2ª Orb**. Terminando as corridas, vá falar com o rei Flippy e, caso já tenha falado, siga para as torres. Dentro da primeira, você encontrará algumas grades elétricas que lacram a parte de cima. Esta grade é temporária, então é só esperar ela se dissipar para poder avançar — mas seja rápido ou ela será acionada novamente. Do lado de fora, procure a torre seguinte aí perto, lá é o mesmo procedimento da primeira, a diferença é que a primeira grade de energia é mais rápida para aparecer.

A torre seguinte está localizada perto de onde você acionou o portal de saída. Vá para o começo do jogo e a terceira torre não terá muito problemas, apenas acabe com o inimigo dentro dela. A quarta torre está atrás da terceira, e lá você encontra duas grades de energia que agem uma após a outra. Esperando a primeira terminar, passe com tudo que a segunda vai na seqüência. Para chegar até a quinta torre, entre pela passagem perto do portal de energia, e siga até a área seguinte. A entrada estará voltada para a parede, portanto dê a volta para não ficar feito barata tonta! Lá você encontra inimigos e grades elétricas juntos. Passando por eles, chega o momento de ir para a última torre (quando sair da quinta torre, vasculhe o alto dela para certificar-se de que não deixou nenhuma Gem esquecida). Para chegar até a sexta torre, entre pela abertura aí perto, na parte de cima, que leva até o submarino e Moneybags. Passe pelo corredor onde estavam aqueles tubarões e você logo avista a torre. Dentro dela você terá de passar por uma grade de eletricidade que aparece e vai subindo aos poucos, você deve acompanhá-la cautelosamente e depois de libertar o último cavalo-marinho, o rei Flippy lhe dá a **3ª Orb**. Agora é só sair da fase!

Agora, siga novamente para onde você encontrou Elora pela última vez (perto da entrada de Ocean Speedway), e entre pela grande porta ao lado dela (para isso você precisa ter todos os Talismans das fases anteriores. Tendo todos os Talismans, a grande porta será aberta e você enfrentará o primeiro chefe do jogo: Crusher!

Crush's Dungeon

Antes da batalha (que não é "tão" difícil), você confere uma cena onde Elora, Hunter e o Professor, acabam espalhando mais algumas Orbs para que Ripto (que acaba cruzando o portal com seus capangas) não as peguem. As fadas somem com as Orbs, e o portal dimensional é desativado!

Você vai encarar Crusher, o "não muito esperto" — e isso lhe dá uma certa vantagem! Ele vai ficar correndo de um círculo de energia para o outro, e quando estiver em cima, ele vai pular e soltar um ataque de energia (o primeiro ataque é com o círculo azul, que manda uma onda elétrica para cima de você, o jeito é pular!), enquanto o segundo ataque é com o círculo vermelho que libera um ataque de fogo. Depois do terceiro ataque, os dois círculos de energia, de ambas as cores, vão aparecer.

Bem, sabendo seus ataques, é hora de como machucá-lo! Enquanto Crusher estiver correndo de um círculo para o outro, você deve dar uma corrida e cuspir fogo nele. Ele ficará nervoso e começará a pular, derrubando algumas pedras em cima dele mesmo — neste momento, você deve permanecer o mais longe possível dele. Preste atenção que uma ovelha cairá, detone ela e concentre o ataque em Crusher. Depois que você acertá-lo pela quarta ou quinta vez, ele correrá para cima de você. Saia correndo e depois de uns três ou quatro segundos, pule (Crusher um golpe baixo com sua clava). Escapando disso, repita a manha até que ele se detone com as pedradas na cabeça!

World 2: Autumn Plains — Orbs: 2 Gems: 400

Neste segundo mundo (depois da chegada de Ripto, que dominou mais um castelo), você finalmente aprende a escalar! Antes de sair coletando tudo que encontrar, à sua frente há uma piscina e uma entrada. Siga em frente e para o lado esquerdo de Spyro, para encontrar o Mr. Moneybags perto de uma escada. Libere umas Gems para ele e a habilidade é sua (para escalar, basta pular na escada e direcionar para ↑, ou para ←→). Antes de ir embora, note que há um teletransportador ao lado de Moneybags, entre nele e volte para o mundo anterior para terminar o serviço com a nova habilidade.

Depois de completar o mundo anterior, ao voltar não suba pela escada ainda ao lado de Moneybags, vasculhe toda a região perto de onde você começou (entre na piscina e pegue tudo) este mundo e você avistará Elora. Ao lado dela tem mais um daqueles montes de brilho subindo, use-o para chegar ao andar de cima, e, ao invés de seguir para o portal à sua frente, olhe para o lado de fora, mais exatamente para o muro que cerca o lugar. Flutue até ele e depois siga por cima dele, para encontrar, no final, uma parede que pode ser quebrada na cabeça, pois atrás dela está a **1ª Orb**. Desça do muro e entre pelo portal, rente à piscina.

FAZENDO 100% EM SUMMER FOREST... Ao retornar para o primeiro mundo, faça o caminho de volta até encontrar Elora perto da escada (lá perto da entrada de Hurricos). Suba pela escada e na beirada de cima você encontra as últimas Gems e a última Orb deste primeiro mundo. Agora é só cumprir as tarefas pendentes nos mundos em que eram necessários a habilidade de escalar (vide estratégia das respectivas fases, com destaque para as partes que necessitavam da habilidade).

Skelos Badlands — Orbs: 3 Gems: 400

Assim como as demais fases, fale com Gronk, o cara aí perto, para ele explicar que as coisas estranhas estão acontecendo e precisa de sua ajuda para livrar seu povo. Olhando para a ilha do lado direito de Spyro, você vê um carinha correndo de um lagarto voador. Pegue a pedra de mágma perto do rio incandecente e jogue na ave. Depois vá lá na ilha pegar as Gems e siga para a ilha seguinte (atrás de Gronk). Feito isso, colete dotas as Gems aí presentes e prossiga. No caminho você encontra umas criaturas de fogo, dê pedradas para que elas morram (cuidado com os ataques deles e não fique perto). Vá destruindo todos os inimigos que encontrar, depois suba pela formação de costelas (uma escada, tecnicamente falando), e dela vá falar com Lumpy. Ele diz que o povo é atacado por lagartos gigantes, e precisa de sua ajuda. Ele forma uma ponte até o outro lado e você deve acabar com os lagartos antes que um deles coma alguém.

É difícil conseguir da primeira vez, pois os bichos saem dos ovos em uma ordem, e encontrar a ordem certa para acabar com eles pode demorar um pouco. Você deve acabar com oito lagartos. Conseguindo salvar todos os habitantes, Lumpy lhe entrega a **1ª Orb**. Um monte de aves pré-históricas trazem mais ovos, e você deve fazer tudo novamente, só que desta vez a seqüência de lagartos é outra (e eles estão um pouco mais rápidos). Faça a façanha de salvar todos e Lumpy lhe entregará a **2ª Orb**.

Atravesse a ponte para chegar ao ponto de onde você veio, e continue a fase. Entre pela caverna (que parece uma boca) e lá dentro, logo de no comecinho dela, entre pela esquerda. Destrua o vaso e os inimigos, pegando as Gems e voltando ao caminho na caverna. A frente, você encontra mais algumas daquelas

criaturas de fogo. Jogue pedras e, ao livrar-se deles, ignore o caminho perto do portal de energia e suba pelo caminho do lado esquerdo de Spyro (mais adiante). Lá em cima você pega mais algumas pedras, as quais deve lançar na grade de ossos, na parede do outro lado. Destruindo-a, não vá para lá ainda. Saia da caverna e lá fora haverá mais alguns inimigos para serem detonados.

Seguindo em frente, depois de pular pelo rio de lava que cerca o lugar, você encontrará Ooga, ele fala que os sapos da lava levaram alguns ossos do amigo dele (o que está caído ao lado). Pegue as Gems e siga até o próximo cara para encontrar Glug, mas antes olhe para o lado direito e ver um vaso com uma **?** estampada nele (destrua este vaso e ele aparecerá em outros lugares — basta voltar para o começo da fase que você pode encontrá-lo no caminho), destrua-o e vá falar com Glug, que vai agradecer e lhe entregar o **Skelos Badlands Talisman**.

Antes de sair, é hora de cumprir as tarefas restantes. Ao lado do portal, tem um caminho que leva até uma escada de costelas. Antes de ir para lá, do lado esquerdo tem uma subida que leva até alguns lagartos voadores. Rodeando o lugar, haverá vasos, cestos, algumas Gems e o foguetinho que quebrará a caixa prateada. No meio, você encontra pedras para jogar nos bichos. Derrubando-os, volte para o caminho que leva até a escada de costelas (olhando para o lado esquerdo, você pode pegar uma vida), no último degrau você encontra um dos sapos da lava que roubou um osso. Acabe com ele e pegue o osso, depois pule para as plataformas que circundam a lateral da grande pedra erguida sobre a lava. Em uma das plataformas, você detona mais um daqueles sapos e pega mais um osso. Nesta última plataforma, olhe por entre as pedras e vá para a plataforma no meio da queda de lava (aterrisse com ▲), para pegar uma Gem sobre ela.

Você já deve ter matado inimigos suficientes para que o portal de energia tenha sido ativado, então passe por ele e Spyro ficará imune a lava temporariamente. Vá pegar as Gems perto da queda de lava, depois suba pela escada de lava aí perto. Ela dará acesso até uma caverna onde, olhando para a esquerda mais adiante, você avista aquele vaso estranho e mais um sapo em cima de um geiser. Flutue e acabe com o sapo durante o vôo, depois quebre o vaso e alguns vasos o vaso e siga caminho pelas costelas boiando sobre a lava — seja rápido, elas afundam! No final você encontra mais um sapo.

Faça o caminho de volta e entre na caverna que liga ao começo do jogo (você encontra aquele vaso novamente em um trecho dela), entre naquela abertura da grade de ossos na parede para pegar mais um osso. Continue pela caverna, use o portal de energia aí dentro, para pegar mais um osso dentro do recinto de lava aí ao lado. Continuando pela caverna, e antes de sair dela, entre pela passagem lateral para pegar outro osso. Saia da caverna e vá pegar as Gems espalhadas com a explosão da caixa, e detonar aquele vaso estranho para pegar as últimas Gems. Depois olhe em cima da entrada da caverna e você avista o último sapo com o último osso. Pegando-o, Ooga lhe dará a **3ª Orb** e o amigo dele vai dar um show para você. Fase completa! Vá embora.

Metro Speedway

Orbs: 1 Gems: 400

Estando em Autumn Plains, vá falar com o Mr. Moneybags perto de onde Elora estava. Pague a ele para abrir mais uma fase, e depois, ignorando-a, suba pelas faíscas perto de onde Elora estava e entre na fase Metro Speedway.

Está praticamente igual à Ocean Speedway em seus objetivos. Começando por detonar todos os inimigos, você começa avistando alguns pombos em cima de grandes chaves. Vá detonando-os e fazendo com que a energia seja ligada no caminho. Depois que você derrubar o pombo, depois da ponte, vire à direita e siga pelo túnel. Você vai chegar até uma área com os pombos restantes e alguns carinhas que pulam de bung jump, detone os pombos e os carinhas (comece com os do lado esquerdo). Terminando com esta parte, do lado direito (depois de acabar com os caras e os pombos, siga até encontrar a pista e entre pelo túnel dela, à direita. Passando pelo túnel, passe por dentro dos portais e seguindo a pista, você chega até uma outra área onde existem uns carinhas em cima de algumas torres, segurando umas placas. Acabe com eles e termine o caminho dos portais e pronto, você ganha suas 400 Gems.

Participe novamente desta fase e siga o caminho dos pombos, então vá pela parte alta e procure, atrás de uma queda d'água, o prefeito. Ele irá propor uma corrida, e você deve seguir Hunter pelo canal e coletar 12 pacotes dos ladrões que vão deixar cair assim que Hunter atirar. O caminho e um pouco difícil, uma vez que você não poderá deixar o pacote atingir a água, e a manha da Ocean também está valendo: não perca Hunter de vista! Completando a missão, o prefeito lhe dará a **Orb**. Saindo de Metro Speedway, entre na fase que Moneybags abriu, Zephyr.

Zephyr Orbs: 4 Gems: 400

Ao entrar, fale com o Coronel Blub. Ele lhe explica um pouco da situação: guerra! Alguém é necessário no momento, e Spyro é o escolhido. Adiante haverá alguns pássaros voando e círculos, e um mais novo no chão que engole balas e atira em quem chegar perto. Acabe com ele e com os demais que encontrar. E ao avistar um morrinho verdejante, fique nele para que as águias venham investir contra você; acabe com elas! Quando atravessar um buraco, onde, do outro lado, há mais um filhote que "atira", livre-se do problema e fique no lugar do filhote para que as águias venham atacar em seguida.

Logo aí ao lado estará o Sargento Tub (esse nome não é estranho por aqui...), ele está tendo problemas para operar o canhão, e pede para você abater o pássaro mais adiante. Suba no canhão (você o controla para os lados, para ↑ e para ↓) e derrube a ave. Ainda no canhão, procure uma altura boa para derrubar a porta que está atrás da ave, ao conseguir vire o canhão para trás e derrube outra porta. Ignore esta última e entre pela primeira, onde você encontra alguns pássaros que jogam barris. Livre-se deles com cuidado, e não vacile perto dos filhotes (eles descem o tapa na cara!).

Chegando do lado de fora, suba em cima do outro canhão e derrube a porta na torre adiante. Pule para lá e tome cuidado com mais daquelas aves arremessadoras de barris. Depois de cruzar a ponte que liga a torre até a estrutura do outro lado, vire à esquerda. Detone mais duas aves no caminho para poder chegar até outro canhão. Atire na porta da torre lá do outro lado da ponte (onde dois pássaros voam em círculos ao lado). Tendo uma boa pontaria, a casinha da torre vai pelos ares! Antes de sair do canhão, faça um esforço para acertar as duas aves que voam ao lado da ex-torre (tiros em seqüência funcionam!). Seguindo para o que restou da torre, você encontra Corporal Glug. Impressionado com a explosão e com sua ajuda, ele lhe entrega o **Zephyr Talisman**, mas antes de ir embora, caia da torre e resolva os demais problemas pendentes.

Aos pés da torre você coleta mais algumas Gems, e logo avista uma entrada com uma escada na parede. Antes de seguir para ela, procure o pequeno Bo Peep — que segura um cajado — que pede ajuda para resgatar suas vacas (estes pequenos "elefantes" com bolinhas marrons... só em jogo para se ver uma coisa dessas!). Ele pede cinco vacas, então já comece dando uma baforada no traseiro da que está aí, de forma que ela vá parar no cercado atrás de Bo Peep. Circulando nesta mesma região, estão mais duas. Agora suba por aquela escada na parede da caverna e você chega numa outra área, onde há alguns pássaros voando em círculos, e mais duas daquelas... vacas estranhas vagando na parte de baixo. Faça a coleta de Gems e siga rumo ao portal de energia (que já deve estar acionado). Pegando o fogo, derrube as aves acima de você, e em seguida atire na caixa prateada no alto do morro verde. Feito isso, atire nas estranhas vacas. Um tiro com este fogo faz com que elas saltem bem alto, alto o suficiente para que elas subam pelo morro íngreme. Leve-as pela caverna por onde você chegou, mas antes de ir embora, não deixe de pegar as Gems no alto daquele morro — não esqueça também de destruir um daqueles vasos com uma **?** estampada.

Levando as duas vacas para Bo Peep, ele lhe entrega a **1ª Orb** como agradecimento, só que ele quer que você encontre o restante. Estando nesta área novamente, siga até as faíscas

brilhantes, e suba por ela. Lá em cima estará o vaso com a **?**, faça o caminho de volta até o começo do jogo, destruindo os vasos, e você coleta mais Gems. Volte até as faíscas brilhantes e desça novamente, entrando pela caverna ao lado. No final dela estará Romeo (ah, tá!), ele pede para você encontrar o Professor, que poderá ajudá-lo a trazer Juliet... até... ele (Romeo & Julieta...). Flutue até o barranco do outro lado e acabe com os filhotes, siga em frente e encontrará um caminho que leva até o Professor e a mais uma das vacas.

Falando com o Professor, ele lhe entregará uma semente mágica — da qual nasce um pé de plataforma... é isso mesmo! —, use-as nos buracos no chão para criar uma plataforma. Você pode pegar a semente novamente se cuspir fogo na plataforma que ela formou. Siga para perto de onde está Romeo, só que vá pela parte baixa para encontrar mais algumas vacas. Do lado esquerdo, você encontra um buraco no chão. Use a semente para chegar até o buraco na parede, onde você pega outra semente. Leve esta até onde estava o professor, e jogue dentro do buraco mais próximo a ele. Volte para recolher a anterior e use-a no buraco ao lado da última. Use as plataformas para pegar uma terceira semente, jogue-a no terceiro buraco para levantar uma plataforma até a estrutura acima. Lá em cima haverá uma outra semente, pegue-a e olhe para os dois inimigos na ponte do lado esquerdo. Agora olhe para baixo, para mirar no buraco (usando ▲) e acertar o mesmo para erguer outra plataforma.

Siga para lá e acabe com os inimigos, então pegue a outra semente e use-a no buraco. Nesta nova plataforma, pule para o caminho do lado direito. Vá seguindo pelo caminho aí em cima, e no final você encontrará novamente o Professor, ele agradece por ter conseguido mais duas sementes, dando-lhe **2ª Orb**. Ele lhe dá as duas sementes também, por enquanto pegue somente uma e pule em cima da elevação com um buraco (não use a semente aqui ainda). Depois que chegar ao outro lado, deixe a semente aí e vá buscar a outra. Vá para o lado onde você deixou a outra, e de lá, jogue-a no buraco da elevação que acabou de ser usada.

Pegue a outra semente e siga pelo caminho, que dará uma volta para você subir pela plataforma levantada a pouco.

Do outro lado, use a semente no buraco para poder chegar até Juliet, que lhe dará a **3ª Orb** e encherá os ouvidos com a frase clássica: "Romeo, Romeo, onde está..." A seguir, Juliet voará até seu amado (tá né, uma coisa estranha apaixonada por uma ave). Antes de sair desta região, não esqueça que há mais duas vacas vagando por aqui. Vá até elas e leve-as até a beira da entrada da caverna onde estão Romeo e Juliet, mas não use o fogo para tentar jogá-las até o outro lado. Aqui a manha é mirar e dar cabeçada para que a vaca seja lançada até o outro lado. Faça este esquema com as duas e do outro lado, é só levá-las até o cercadinho de seu dono, ganhando assim a **4ª Orb**; agora é só seguir para a saída (acima de você).

Terminando mais esta fase, sua próxima parada é a fase Crystal Glacier (basta ficar de costas para as faíscas brilhantes e seguir em linha reta para avistar o portal perto do muro).

Crystal Glacier Orbs: 2 Gems: 400

Logo ao começar, descongele o carinha próximo de você, Widge. Ele explica a situação, e pede para você descongelar os outros. Faça o que ele disse e suba na ponta baixa da gangorra; eles o lançarão ao outro lado. No outro extremo, detone os cestos do lado direito e vá acabar com os homens-gelo. Colete as Gems e acione os vasos foguetes no terreno mais alto, e livre o último carinha da pedra de gelo, depois de acabar com outro homem-gelo. Vá falar com um dos caras e como agradecimento, eles formarão uma escada até a abertura no alto da parede.

Lá em cima haverá mais algumas Gems e vasos, uma espécie de coelho de gelo (de nariz pontudo), virá contra você: fogo nele! Detone o homem-gelo e pule para o outro lado. Indo para a direita, beirando a divisa do buraco, você encontra alguns cestos. Mas antes, detone outros coelhos e colete mais algumas Gems. Dê a volta ao redor da tenda e colete mais algumas Gems.

Dê uma volta na tenda seguinte, para só então seguir caminho e encontrar Moneybags, ele cobrará uma pequena taxa para formar uma ponte para você. Antes de atravessar a ponte, vá para o pequeno pedaço de gelo do lado direito, onde pode pegar mais algumas Gems e detonar mais um homem-gelo. Ao cruzar a ponte, detone todos os inimigos

do outro lado, além de pegar todas as Gems, atravesse a ponte de gelo aí ao lado e do outro lado acabe com mais alguns homens-gelo e liberte os carinhas. Depois pare para falar com um deles, que vai agradecer e rolar uma grande bola de neve para destruir as grades de gelo que prendem seu líder. Shaman Tuk agradecerá por ter descongelado seus súditos, e lhe entrega o **Crystal Glacier Talisman**.

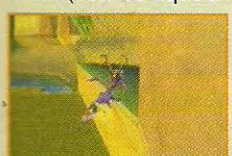
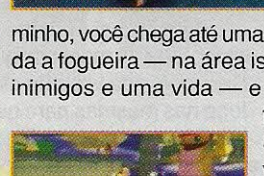
Pegue as Gems que estão por aí e volte um pouco, atravesse a ponte de gelo — cruzando a ponte, olhe para a direita e vá para trás do pedregulho, para localizar uma ponte de ossos. Logo você avista o Shaman Tok, que diz que perdeu seu bichinho de estimação na neve, o jeito é ir procurá-lo. Continue pelo caminho com algumas Gems, e siga até chegar no limite. Você verá um filhote de tigre dentes de sabre andando sem rumo. Colete as Gems e depois siga-o, ele vai parar diante do buraco no gelo para pescar... só que você terá de ajudá-lo, cuspindo fogo no peixe que saltará. Repita esta manha mais duas vezes e ele o seguirá, então é só voltar até o Shaman e você ganha a **1ª Orb**.

Agora volte até aquela ponte onde Moneybags cobrou pela ponte. Olhando para baixo, você avista o Shaman Tik, ele pede para você derrotar algumas aranhas de gelo durante o trajeto ao redor do lugar. Use o portal mágico para voar e acabar com todas elas — não se importe em pegar as Gems no caminho, faça isso depois de acabar com todas as aranhas —, para que Shaman Tik lhe entregue a **2ª Orb**. Vá coletar as Gems e mais esta fase estará completa.

Voltando a Autumn Plains, vá para o portal um pouco antes da escadaria onde você aprendeu a escalar; sua próxima parada é Breeze Harbor.

Breeze Harbor Orbs: 3 Gems: 400

Antes de tudo, olhe para trás e acabe com o bicho do balde usando a cabeçada (ele não morre com fogo). Atrás do cano existem mais dois vasos e algumas Gems adiante, quebrando-os, vá até o outro bicho do balde e acabe com ele. Antes de seguir em frente, do lado esquerdo, numa área isolada, você avista o pelicano Beaky, que diz estar precisando de ajuda para acender os fogos em determinados pontos, mas sempre algum engraçadinho apaga. Pegue as Gems ao lado dele e siga até a pilha de gravetos embaixo da grande caixa de água. Acenda o fogo e vá para a outra extremidade do cano, para poder subir.

Na área seguinte, você deve seguir diretamente para o canhão, livrando-se do bombeiro e dos seus comparsas. Pegue as Gems e use o canhão para derrubar uma bola de espinhos prateada. Depois vire para trás e detone a caixa prateada no alto da elevação. Feito isso, fique perto da elevação onde a caixa foi estourada, dê um pulo e flutue (usando aquela manha do ▲, ensinada por Hunter), para subir e coletar as Gems. Agora vá coletar todas as Gems, para só então seguir adiante e encontrar mais uma pilha de gravetos. Acenda-os, e entre n'água para coletar mais algumas Gems. Do outro lado, haverá mais alguns inimigos e mais uma fogueira para ser acesa, a qual vai fazer uma hélice funcionar e impulsionar um barco voador. Mas antes de ir pelo barco, tome o caminho pelo lado esquerdo da hélice, que o levará até o pelicano Gobble, que pede para você acabar com algumas bolas de metal. Suba no canhão e faça a festa, atirando nas bolas que aparecem do lado esquerdo e numa caixa prateada em cima de um caminho bem mais à frente. Ainda vão faltar alguns, então detone a caixa prateada e siga pelos barcos voadores.

Do outro lado, acabe com mais uma leva de inimigos, e do lado direito existe uma entrada que leva até outro canhão onde o serviço anterior pode ser terminado, e Gobble lhe entrega a **1ª Orb**. Seguindo o caminho normalmente, mais adiante haverá outra entrada com algumas Gems, que leva até o portal de energia (que não deve estar ativo ainda).

Seguindo caminho, você chega até uma catapulta, acenda a fogueira — na área isolada com dois inimigos e uma vida — e ela entrará em funcionamento. Subindo nela, você é arremessado até o navio flutuante, onde há alguns inimigos que devem ser eliminados antes de acender as duas fogueiras (uma de cada lado do navio). Feito isso, examine o navio da popa à proa para coletar algumas Gems. O navio vai levantar-se e abrir caminho até Squawk,

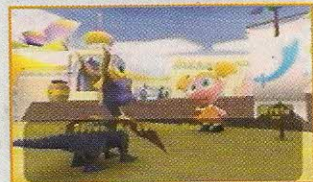
que com gratidão lhe dará o **Breeze Harbor Talisman**. Colete a Gems e retorne até o portal de energia, como ele está acionado você poderá chegar até a área acima, onde encontra o pelicano Fisher. Ele construiu uma máquina que precisa de reparos, e você deve coletar as peças no caminho. Pegue as Gems ao redor e suba no carrinho atrás de Fisher.

Para controlar é simples, o importante é que você tenha boa pontaria (caso erre, você terá de fazer todo o trajeto novamente).

Assim que o carro estiver em movimento, abra fogo para detonar mais uma caixa prateada, o carrinho vai fazer uma volta pela direita, pule a quebrada no caminho e mais adiante a pista fica mais larga, permitindo que você mova o carro para os lados. Pegue as engrenagens e volte para o caminho normal, e quando chegar na curva, onde os caminhos ficam juntos, coloque para → e entrar no caminho seguinte. Pule a quebra do caminho e faça um zig-zag pelos blocos no caminho, e depois da curva, você avista uma seta com um alvo (não atire nela). Seguindo caminho, um pequeno guindaste soltará caixas ou um barril explosivo, destrua-o para passar e dar uma volta completa para pegar mais algumas engrenagens.

Na volta seguinte, acerte aquela seta e entre à esquerda, e cuidado na hora do pulo. Outro guindaste estará soltando algumas caixas no caminho, tente destruí-las mas há uma pequena possibilidade de que estas caixas não o derrubem do carro. Na seqüência, atire na seta e entre à esquerda novamente para coletar as demais engrenagens, e depois de dar mais uma volta, acerte a seta novamente e siga por entre as caixas no caminho. Adiante haverá uma rampa e uma curva para a esquerda, siga por esta última, destruindo os barris explosivos, e deixe o carrinho levá-lo para mais uma volta até o último trajeto, de forma que você chegue até aquela divisa de caminhos, para então seguir pela rampa e coletar as engrenagens restantes; Fisher agradecerá e lhe entregará a **3ª Orb**. Para pegar as Gems restantes, volte até o começo da fase e coleta-as perto da primeira fogueira que fora acesa. Com mais esta fase 100%, é só seguir para a saída!

Terminando todas as fases do começo de Autumn Plains, suba pelas escadas e entre pelo portal adiante que dá acesso a Scorch, mas antes de entrar vasculhe ao redor para pegar Gems.

Scorch Orbs: 2 Gems: 400

Entrando na fase, fale com a pequena Greta, que diz que seu irmão e ela estavam fugindo do castelo, quando seu irmão acabou sendo capturado pelos soldados malvados. Seu objetivo é abrir caminho para que Greta chegue até seu irmão. Antes de seguir para o portão, à sua esquerda, siga em frente para acabar com dois guardas, e mais adiante você aciona um interruptor que hasteia uma bandeira; ela abrirá o portão. Desça pela direita e acabe com mais alguns guardas e colete todas as Gems que encontrar, aproveite e acabe com os camelos de duas pernas (?) que estão amarrados por aí — eles dão cabeçada e só morrem com fogo!

Na área seguinte, haverá mais alguns guardinhas de prontidão. Acabe rapidamente com o que está com uma arma de fogo, depois acabe com os demais e colete todas as Gems no caminho na parte de baixo. Volte e suba por uma escadaria aí perto, para encontrar Hunter. Ele precisa recapturar os macacos que fugiram de Avalar, e você tem de ajudá-lo. Siga-o, e toda vez que ele parar embaixo de uma das árvores, cuspa fogo nas mesmas para que os macacos caiam no cesto. Faça isso até que Hunter colete todos os macacos, para ganhar a **1ª Orb**. Com a tarefa concluída, colete todas as Gems aí de cima e siga para o próximo interruptor. Vá pelas partes altas do caminho rumo ao portão seguinte. Mais adiante estará uma daquelas caixas prateadas e um coqueiro (ou seja lá o que for). Pule e flutue até o guarda do outro lado, então acione o interruptor da próxima bandeira. Coletando todas as Gems, siga para a área seguinte.

Acabe com mais alguns guardas, para só depois explorar as partes altas e pegar mais algumas Gems. Siga pela área e vá por dentro da parede para pegar mais Gems. Chegando até a ponta, pule para o morro adiante, para dele chegar até o

próximo interruptor — acabe com o guarda antes. Feito isso, antes de segui pelo portão você deve seguir por uma entrada do lado esquerdo do portão, que o levará até uma área com uma água azul clara, na qual não dá para nadar. Siga pelo caminho para chegar até mais uma daquelas subidas de energia, que o conduzirá até uma área isolada onde tem um monte de vasos atados a bombas; acenda um deles que a reação em cadeia será imediata, depois é só coletar as Gems e fazer o mesmo caminho para voltar.

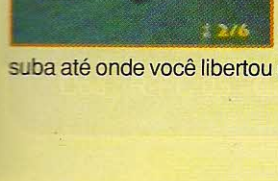
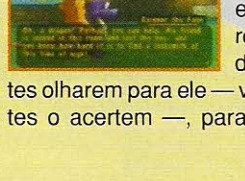
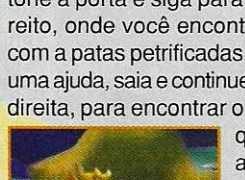
Entrando pelo portão seguinte, você chega em uma área com alguns cestos. Vá fazendo caminho para a direita e acabe com mais alguns guardas — detone alguns vasos numa pequena área circular ao lado —, para mais adiante encontrar Greta e mais alguns guardas. Livre-se deles e depois fale com ela para ganhar o **Scorch Talisman**. Mas como a missão ainda não acabou, siga em frente para encontrar o irmão de Greta, Handel. É hora de tomar parte numa missão secreta que Handel irá propor. Você deve detonar uns carinhas que ficam no alto de mastros, guardando as bandeiras. Bem, o portal de energia (que lhe dá a habilidade do fogo), estará acionado. Passe por ele e siga para a mesma direção em que Handel está olhando, o caminho para voltar.

Quando avistar o primeiro coqueiro, fique perto dele e olhe para o portão de onde você veio, olhando para a parte de cima de um mastro, para avistar um carinha. Use ▲ para acertá-lo, e mais um pequeno desafio ocorrerá. O cara irá voando no tapete até chegar a Handel, você só deve segui-lo. Ele jogará bolas de energia — se tomar uma, volta tudo de novo —, esquive-se delas e vá seguindo o cara. Handel pegará a primeira das três bandeiras.

Agora passe pelo portal de energia repita todo o esquema até o lado de fora, mas desta vez você deve chegar até aquela caixa prateada para poder destruí-la, e no embalo pegar o segunda bandeirinha. Faça a mesma manha do primeiro (o caminho será um pouco mais longo). Chegando a Handel novamente, pegue o fogo e siga para o primeiro portão que você abriu (fique perto da parede). Faça a mesma coisa dos anteriores e Handel lhe dará a **2ª Orb**; tendo todas as Gems, é só ir embora.

Mais uma vez em Autumn Plains, o caminho a ser seguido agora é pela escadaria aí ao lado. Na parte de baixo haverá mais Gems para serem coletadas e entre pelo portal adiante, que dá acesso à fase Fracture Hills.

Fracture Hills — Orbs: 3 Gems: 400

Você já começa falando com Lila, ele pede para que você liberte os outros que foram transformados em pedra. Colete as Gems e detone os vasos, e aproveite e destrua a cobertura de pedra do primeiro carinha da gaita de fole aí ao lado, a música dele destrói camadas de uma montanha que encobre alguma coisa. Siga pelo vale verde e vá queimando qualquer moita e árvore que se mexa, durante todo o caminho você encontra mais alguns caras petrificados. Depois de libertar o quarto carinha, comece a olhar para a esquerda mais adiante, para localizar os outros dois. A música revela o final da fase, mas ainda é cedo para sair. Depois de libertar o último carinha, vá falar com Spinner. Ela pede para libertar sua amiga atrás das portas logo ao lado. Como isso ainda não é possível, pegue a vida mais ao lado, e suba até onde você libertou o último carinha. Dê uma olhada para estudar o lugar e logo abaixo. Perceba que existem alguns rios de lava e alguns gigantes com picaretas. Desça até eles e dê cabeçadas para que eles sejam jogados dentro da lava, não esquecendo de fazer a limpa com as Gems.

Faça isso com todos que encontrar, para ter espíritos suficientes para o portal de energia funcionar. Depois volte até Spinner, e à sua esquerda estará o portal. Detone a porta e siga para o lado direito, onde você encontra Hunter com a patas petrificadas. Ele pede uma ajuda, saia e continue indo para direita, para encontrar o Alchimist que pode ajudá-lo. A condição é que você o escolte até Hunter (ele vai dar o mó rolê). Vá acompanhando-o ao longo de seu caminho, e espere os gigantes olharem para ele — você não pode deixar que os gigantes o acertem —, para então partir para a cabeçada e

empurrá-lo! Mas fique atento, só faça isso quando o cara estiver o mais perto possível dos gigantes, pois ele nem sempre segue o caminho à sua frente (o maldito faz meio volta e segue outro). Conseguindo protegê-lo durante o caminho, Hunter fica livre e lhe entrega a **1ª Orb**, mas ele precisa de ajuda para livrar-se dos gigantes, mas você tem que aprender o **Headbash**. Saia e explore completamente a área, coletando todas as Gems. Volte até o portal de energia e prepare-se para algo bem trabalhoso.

Fique de frente para a porta que você quebrou na cabeçada, assim que habilitou o portal. Passe correndo e, sem bater em nada, você deve passar por entre os inimigos, seguindo para a esquerda, e pular para uma entrada. Ignore os vasos e Gems que passarem, pois você deve estourar a porta que barra o caminho e seguir sem parar. Na seqüência, pule o rio de lava e siga diretamente para a outra porta adiante. Ela dará em um corredor que o leva até uma rampa no final, que leva até um outra porta. O caminho a seguir é um estreita ponte que o levará até aquela porta que Spinner falou. Detone a porta e liberte Krista para ganhar a **2ª Orb**. Se você explorou muito bem o caminho de baixo, onde jogou os gigantes dentro da lava, deve ter encontrando uma caixa prateada entre um portal grande. Note que há uma ilha no meio da lava que leva até esta caixa prateada, e que a estreita ponte está ao lado — apenas um pouco distante. Para estourar esta caixa prateada, você deve sair correndo, fazer todo aquela rolê e, quando chegar na ponte, e avistar a ilhota no meio da lava, pule até ela e dela para a área do portal rumo à caixa prateada. Se você conseguir de primeira, parabéns! Não se preocupe em tentar várias vezes se for o caso.

Como não há mais nada para se fazer (até aprender o Headbash), siga para o castelinho que surgiu de dentro da montanha que a músicas do caras destruíram, e lá você encontra Sheila que agradece a ajuda e lhe entrega o **Fracture Hills Talisman**. Antes de ir embora, certifique-se de que tenha coletado todas as Gems, pelo menos.

CONSEGUINDO A TERCEIRA ORB...

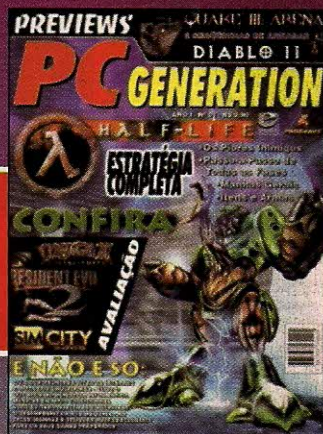
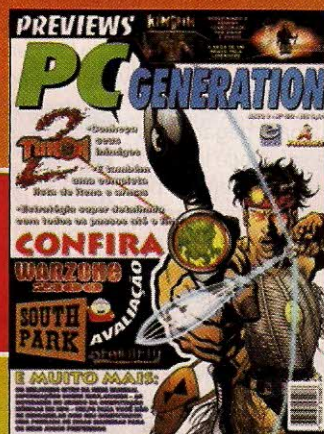
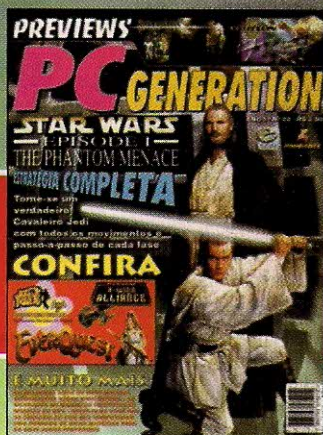
Estando com o Headbash, vá falar com Hunter e ele vai iniciar uma caçada contra os gigantes. Depois que Hunter derrubar um gigante com a flechada, você deve pular sobre o mesmo e usar o Headbash para acabar com ele. Mas a velocidade é fundamental, pois os gigantes levam pouco tempo para se levantar, e se isso acontecer, você deve fazer tudo de novo. Conseguindo acabar com todos os inimigos da área, Hunter lhe entrega a **3ª Orb**.

Fora de Fracture Hills, siga pelo corredor ao lado e você logo, logo chega até a entrada de Magma Cone (com alguns vasos ao redor); entre nela.

Magma Cone Orbs: 3 Gems: 400

Entrando na fase, vá conversar com Loonei. Ele fala que cancelou a festa por causa de alguns problemas. Colete as Gems aí em baixo e suba pela escada ao lado do carinha. Aí em cima você encontra alguns inimigos, entre eles alguns gigantes. Para acabar com os ditos gigantes, você deve dar cabeçada neles para que fiquem embaixo do grande **X** vermelho. Os carinhas que atacam bolas azuis em você, o jeito é na cabeçada. Colete todas as Gems aí por cima e acabe com todos os inimigos; explore cada cantinho. Do lado direito da tela, você deve ter notado uma torre em formato de cone, ao lado dela (perto da lava) existem algumas Gems. Pegue-as e vá para a parte de trás, para poder subir pela escadaria.

Na parte de cima, suba em cima da pedra que tem três cestos, destrua os mesmos e depois pule da ponta da pedra rumo ao espaço na parede (use a manha com o ▲), para chegar até um vaso foguete. Estourando-o, vá para o lado esquerdo e destrua todos os cestos e colete todas as Gems, mas não deixe de olhar para a torre em formato de cone para reparar um conjunto de

COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO

Cód.: R-PC 01
R$ 3,90

Cód.: R-PC 02
R$ 3,90

Cód.: R-PC 03
R$ 3,90

Cód.: R-PC 05
R$ 6,90

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

Cód.: R-PC 01 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: R-PC 02 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: R-PC 03 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: R-PC 05 - Cada R$ 9,90 ( )

Mande **CHEQUE NOMINAL**, **CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: **Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 266-3166.

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

escadaria e uma abertura (se precisar descer para pegar as Gems que caíram, suba novamente pela escada e fique no ponto de onde você viu a abertura na torre).

Olhando para a abertura na torre, pule e flutue até a escada para chegar até a abertura. Entrando por ela, faça o contorno por dentro para pegar as Gems, depois caia. Lá embaixo você encontra mais alguns vasos e Gems, Hunter estará lá também. Falando com ele, para que ele diga que encontrou esta caverna onde pode fazer um joguinho rápido,

um desafio. No chão há rachaduras de onde os geiseres de vapor jogam peças de cristal de gelo. O objetivo é pegar 15 antes de Hunter. Preste atenção no jato de vapor que se movimenta pelas rachaduras, e vá seguindo-o, para pegar o cristal de gelo quando este sair. Você também pode ficar seguindo Hunter, e sempre pegar as peças que ele tentar pegar, mas ele pode ser rápido. Bem, de uma forma ou de outra, você deve pegar dez cristais de gelo antes de Hunter. Conseguindo tal façanha, ele lhe entrega a **1ª Orb**. Ele fala que entrega outra Orb se você jogar com ele novamente, desta vez ele estará um pouquinho mais rápido e os geiseres de vapor vão ser mais rápidos para terminar. Depois de tentar algumas vezes, e conseguir 15 cristais de gelo antes de Hunter, você ganha **2ª Orb**. Como não há mais nada para fazer, colete todas as Gems do local e suba novamente para o alto da torre. Lá de cima, caia e suba pela escadaria do outro lado da torre, para voltar ao terreno superior e seguir pela direita. Empurre mais um gigante para o **X** no chão, depois é só continuar o caminho. Certificando-se de que tenha coletado tudo aí em cima, olhe para a torre em formato de cone, e suba por uma escada nela. Chegando ao limite, pule para a escada ao lado. Atravessando a ponte, Moneybags estará esperando do outro lado. Do lado esquerdo da tela, existem alguns cestos, enquanto do lado direito, mais exatamente no espaço na parede, existem algumas vidas extras (flutue até lá). Fale com Moneybags para que ele lhe ceda o elevador... por uma quantidade considerável, claro. Pegue as Gems e desça.

Na parte de baixo, colete mais algumas Gems e saia, para do lado de fora, avistar um vulcão (a torre na sua frente) em erupção. Pule para a borda que o circula e suba pelas escadas, indo para o lado esquerdo e sempre para cima. Tome cuidado com algumas pedras que vão estar caindo.

Quando chegar nas duas escadas que levam ao topo, você deve subir indo de uma para outra, afim de evitar levar pedradas! Chegando ao topo, o vulcão será tapado e tudo fica bem. Bippo lhe agradecerá, e acaba entregando o **Magma Cone Talisman**.

Ao invés de ir embora, fique na ponta da plataforma e vá até Chedda, que pede para você destruir os monstros de lava. Passe pelo portal de energia e voe ao redor da montanha procurando pedras no alto dos jatos de vapor no pé do vulcão, que é a única coisa que derruba os monstros de lava. Toda vez que derrubar um monstro, pegue outra pedra. Toda vez que seu marcador estiver no final, volte até o portal para recarregá-lo. Prestando bastante atenção pelas paredes, logo você encontra uma abertura que conduz através de uma caverna, onde estão mais alguns monstros. Depois de acabar com todos, Chedda lhe entrega a **3ª Orb**. Use a habilidade de voar e colete todas as Gems do local. Completando a fase, é só sair.

Continuando pelo corredor, no caminho você topa com Moneybags. Falando com ele, o cara libera acesso até à fase Shady Oasis. Sem muita alternativa, entre!

Shady Oasis Orbs: 2 Gems: 400

Pegue as Gems ao seu redor e vá falar com Shorty, ele pede ajuda (tá bom..., você já deve ter entendido). Bafore na árvore para cair uma fruta que deixará Shorty grande o suficiente para detonar a porta, abrindo caminho para você. Vá seguindo-o e cuidado com os inimigos, principalmente com a gênia que pode jogar magias contra você. Logo você encontra Shorty novamente, e avista uma caixa prateada. Faça uma limpeza na área e continue seguindo o carinha — logo um inimigo usando escudo aparecerá, para acabar com ele só mesmo na cabeçada para quebrar o escudo, depois e do jeito que quiser —, para derrubar mais uma fruta para ele.

Continuando sua perseguição, acabe com mais uma gênia e mais inimigos que estarão pelo caminho. Shorty o levará até a próxima árvore, derrube o fruto (use as plataformas para chegar até a árvore) e faça a limpa no lugar. Tome cuidado para não tocar nas águas borbulhantes durante a jornada, e continue

seguindo Shorty. Logo mais, na hora de pular por círculos no meio da água borbulhante, pegue uma pedra perto e leve-a consigo. Na sala seguinte você terá de jogá-la na árvore que está fora do alcance. Finalmente Shorty chega a seu destino, e como agradecimento ele lhe entrega o **Shady Oasis Talisman**, colete todas as Gems aí por cima e vá falar com Bruno aí ao lado. Ele diz que três pilantras estão por aí com lâmpadas mágicas, você deve acabar com eles e trazer as lâmpadas. Antes de seguir, certifique-se de que tenha destruído o vaso com a **?** estampada, então caia na área abaixo para pegar um dos pilantras e estourar aquele vaso novamente. Aproveite para procurar o foguete que detona aquela caixa prateada (mas note que existe outra com um alvo em cima), depois vá para o portal de energia perto de Grundy, que diz que seu irmão ficou preso numa pedra, mas você precisa do Headbash. Passe pelo portal e você fica imune a água borbulhante, então inicie a perseguição ao carinha. Ele correrá por dentro da água e tentará dar umas dribladas, mas se você chegar perto dele, abra fogo. Detone todos os vasos e colete todas a Gems possíveis, depois suba pelas faíscas de energia e faça o caminho de volta até o começo da fase.

No caminho você encontra mais um pilantrinha com a lâmpada, corra atrás dele e fique esperto para as curvas ao redor dos pilares, pois estes carinhas são rápidos. Quando estiver próximo deles cuspa fogo, pois na cabeçada é quase impossível pegá-los! Recuperando a segunda lâmpada, continue o trajeto de volta. Quando avistar o terceiro pilantra, vá até ele e prepare-se para mais uma corrida onde você deverá pular e ser rápido. O carinha vai dar voltas ao redor do lugar, mas o vacilo dele é quando ele pula na parte alta do outro lado da água borbulhante, você pode pular na parte de baixo e assim que ele cair, pode abrir fogo no traseiro dele (antes disso, colete todas as Gems do lugar). Pegando esta última lâmpada, Bruno lhe entregará a **1ª Orb**. Antes de sair da fase, detone o vaso da **?** para pegar suas Gems (e não esqueça de pegar as Gems da caixa prateada que você estourou), depois volte e saia da fase.

CONSEGUINDO A SEGUNDA ORB...

Estando com o Headbash, vá falar com Grundy (você deve estar com o portal de energia ativado) para ajudá-lo. Algumas criaturas (animais de pedra) vão sair de um buraco na parede, pule sobre elas e aperte ▲, para detonar todas elas. Terminando o serviço, Grundy dá a **2ª Orb**. Antes de ir embora, não esqueça de estourar aquela caixa prateada com o alvo em cima, e esta fase estará completa.

Concluindo esta outra fase, volte até o corredor e, quando chegar numa curva para a esquerda, olhe pelas colunas para avistar Moneybags em um pequeno pedaço de chão e o portal de entrada para Icy Speedway que ele abre (liberando um verba, claro); flutue até lá!

Icy Speedway

Orbs: 1 Gems: 400

Essa é mais uma daquelas, simples e bem fácil (depois de ter pegado a manha nas outras duas). Ao começar, você avista alguns carinhas de pára-quedas sendo puxados por outros que estão de esqui motorizado. Detone os pára-quedistas, de depois passe pelos portais e vá seguindo por eles até que estes se acabem, então você avista alguns carinhas patinando (estes são o próximo alvo). Acabe com todos que encontrar, inclusive umas criaturas dentro da água. Acabe com tais criaturas — voe paralelo e próximo da água — e os patinadores no caminho. Eliminando estes últimos, você volta até onde estavam os pára-quedistas sendo puxados, como eles já foram eliminados, acabe com os que puxavam eles, e as 400 Gems são suas.

Tente novamente na fase e vá para o chão. Perto de onde estão os pára-quedista existe um Iglu, e dentro dele estará Hunter. Detone o Iglu na cabeçada e Hunter propõe um desafio. Ele irá puxá-lo com uma lancha, enquanto você está atado a um pára-quedas. O objetivo é passar por dentro de 50 círculos. Não é difícil, mas na

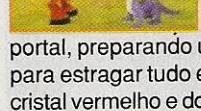
primeira vez não é fácil. O trajeto pode apresentar algumas complicações, e até manobras rápidas para os lados. Conseguindo, Hunter lhe entrega a **Orb**.

Do lado de fora da fase, use as faíscas para chegar ao outro lado novamente, então prossiga pelo corredor e preste atenção na parede do lado esquerdo — haverá uma rachadura nela! Vá de cabeçada e bote a parede no chão, então suba pelas faíscas brilhantes. Quando estiver lá em cima, colete todas as Gems e suba pela outra coluna de faíscas brilhantes, que o conduzirá até o topo da torre onde estão mais algumas Gems. Depois da coleta, olhe para o muro que o conduziu até a primeira Orb de Autumn Plains (do lado esquerdo). Quando passou pelo muro, do lado esquerdo do mesmo, você deve ter percebido uma coluna. Muito bem, você terá de pular e planar até esta coluna, para pegar a **2ª Orb** e as últimas Gems de Autumn Plains. Pule para o muro e dele siga novamente para o último trajeto do corredor, só que agora você seguirá para o final dele. Lá você encontra Elora e a batalha contra o segundo chefe terá início.

Gulp's Overlook

Spyro chega quando Ripto e Gulp estão conversando, pois os dois estão com uma fadinha. Spyro a liberta, e Gulp entra em batalha... pensando que é hora do almoço!

Esta batalha é parecida com a anterior, não apresenta muita dificuldade até certo ponto, mas se vacilar a coisa fica meio perdida. Algumas aves pré-históricas trazem alguns ovos, e dentro destes haverão armas que serão usada (se for a bomba, dê cabeçadas até ela ficar próxima de Gulp, cuspa fogo e saia de perto; se for o míssil, abocanhe-o e cuspa na direção de Gulp; se forem os latões, jogue-os contra Gulp). Também haverá as galinhas, e elas podem encher tanto seu life quando o life de Gulp, se este as pegar; as armas também podem ser usadas contra você e elas variam bastante, exigindo que você pule ou corra para longe.

Depois de acertar o primeiro ataque, Gulp partirá para cima de você com a finalidade de esmagá-lo, saia correndo e andando em círculos, até tomar distância suficiente e preparar o próximo ataque. Gulp também atira bolas de energia, e para livra-se delas é necessário um pouco de esperteza, algo do tipo "corra para um lado, depois que o tiro for dado, corra para o outro e vá repetindo a manha..." e você não terá muitos problemas. Conforme Gulp for levando pancada, mais tiros ele dará. Derrotando Gulp, Ripto acaba despencando e sumindo, tudo volta ao normal e Elora, para compensar as férias perdidas de Spyro, dá um "jeitinho" para que não seja perda total, mas durante o descanso, algo ainda ficou faltando...

Uma outra cena mostra Elora, o Professor e Hunter trabalhando no portal, preparando uma surpresa para Spyro (mandá-lo para o mundo dos dragões). Ripto aparece para estragar tudo e acaba com o portal, espalhando um monte de Gems. O pilantra pega o grande cristal vermelho e domina mais um castelo!

World 3: Winter Tundra — Orbs: 3 Gems: 400

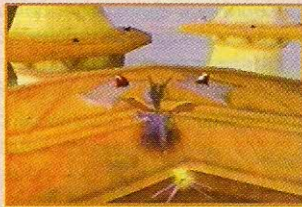
Você será mandado para o mundo de Winter Tundra, com os desafios finais. Converse com Elora e ela explica o que aconteceu, então desça pela ponte e colete todas as Gems que encontrar. Vá até Moneybags e ele lhe ensina o Headbash, é só você pagar. O comando é simples, pule e aperte ▲ para descer de cabeça. Retorne até o mundo anterior, Autumn Plains, e complete as demais fases.

Com mais um mundo completo, é hora de finalizar a história. Em Winter Tundra, não entre em nenhum portal ainda, perceba que existem alguns pedregulhos. Faça o Headbash em cada um deles, para pegar as Gems escondidas (vasculhe cada cantinho do lugar para localizar vaso fora de visão e coisas assim). Existe até uma pedra que fecha os portões (no lugar onde Moneybags lhe vendeu a habilidade). A propósito, você já pega a **1ª Orb** deste mundo escondida dentro de uma das pedras. Ficando de costas para o lugar onde você conversou com Elora neste mundo, vá para a direita e desça pela escadaria aí, coletando todas as Gems. Fazendo a limpa pelo local, a primeira fase deste mundo será Mystic Marsh.

Mystic Marsh — Orbs: 3 Gems: 400

Este é um lugar bem estranho, sem dúvida, e aqui as coisas vão ser mais exigentes. Detone os cestos atrás de você e vá falar com Hydrar, ele fala que alguma coisa aconteceu com a fonte mágica. Atravesse para o outro lado do rio e colete as Gems que encontrar, tome cuidado com os carafantes (elefantes que se escondem dentro daquelas cascas cheia de sabe-se lá o quê...), existem também os cararrinos (rinocerontes). Fogo não funciona contra eles quando estão dentro de suas proteções. Cuidado com os maguachim (é tudo mistureba, certo?) nos galhos, eles jogam frutas em você. Fazendo a coleta das áreas aí perto, e conhecendo o naipe de inimigos que você

vai encontrar, siga para fonte. Colete todas as Gems ao seu redor e siga em frente. Do lado esquerdo tem outra ponte, siga por ela e do lado esquerdo — dentro de uma torre — haverá faíscas brilhantes que o levam para cima (pegue as Gems que estão por aí, e se quiser vá visitar o restante dos lugares aí perto depois volte aqui).

No alto das torres você pega mais algumas Gems, vá pulando de torre em torre, e circulando pelas mesmas, certifique-se de que pegou todas as Gems. Acabe com todos os inimigos que encontrar lá por cima, depois que o portal de energia estiver acionado, vá para o terreno mais alto. Por aí, quase no meio de um lago, estará Snoozle que lhe entregará a **1ª Orb**. Detone o magachinim e vasculhe aí por cima. Ficando de costas para Snoozle, vá para o se lado direito e você chegará até uma caverna na parede, e um rio com algumas cestas e Gems em ambas as margens.

Acabe com os cararrinos no baixo do rio, e volte. Mergulhe na nascente do rio e, no fundo, você encontra mais algumas Gems e vasos. Vão estar também alguns baiarrinco (tente adivinhar que mistura é essa). Não os ataque quando eles estiverem inflados (você leva o prejuízo), quando eles estiverem normais, vá de cabeçada. Suba para terra firme e vá para o lado esquerdo, levando em conta a posição de Snoozle, e você encontra mais um portal. Use-o para chegar no terreno acima, para encontrar seu amigo Basil. Seu carro está com problemas, pois alguns esquilocegos pegaram uns plugs. Ficando de costas para Basil, olhe para a esquerda e você avista uma entrada aquática e um vaso atado a um balão no alto. Siga para lá, detone o vaso e dentro você encontra mais algumas Gems e inimigos.

Do outro lado, siga para aquela caverna perto da nascente do rio

(pegue todas as Gems de lá e espere o esquilo-cego ficar dando a volta, então acabe com ele) e lá você avistará um esquilocego. Perseguí-los é um pé no saco, eles são mais rápidos que aqueles carinhas das lâmpadas da Shady Oasis — a manha continua sendo a mesma: chegar perto e cuspir fogo. Detonando este esquilocego, você ganha o primeiro plug, o segundo esquilocego está nas torres. Conseguindo enganá-lo, você consegue o segundo plug, enquanto o terceiro está no começo do jogo, na outra margem. O último está pelos lados de Basil (este entra numa passagem mais adiante daquela submersa por onde você entrou a pouco). A manha é enganar fingindo que está indo para lá, então você para na entrada submersa que entrou a pouco, então fica esperando ele lá perto de Snoozle, e o último plug será recuperado para você ganhar a **2ª Orb**.

Tendo certeza de que coletou todas as Gems aqui por cima, desça e vá para o terreno mais baixo depois do rio, que corta a fase. Suba novamente pelas faíscas brilhantes e, no alto da torre, vire-se de costas e desça pelo outro lado. Lá você encontra mais algumas Gems e o Professor. Ele está sem seu material de trabalho, e pede para você trocar um ovo... Bem, pegue o ovo e vá até onde está Snoozle, do lado direito dele, no alto do galho de uma árvore, tem um ninho. Cuspa o ovo lá e pegue a semente a que o pássaro vai deixar cair. Siga até a margem do rio aí perto, e coloque a semente dentro do vaso; vai nascer uma flor que cuspirá um filhote de pato (ah, é assim que os patos nascem por aqui...). Pegue o filhote de pato e caia no rio que divide a fase (o rio logo no começo do jogo. Colete todas as Gems e destrua todos os vasos que encontrar. Na outra extremidade do rio você encontra dois patos, cuspa o pato perto da pata amarela, ela vai jogar uma cebola. Pegue a cebola e leve até aquela caverna perto da nascente do rio, jogue a cebola dentro do caldeirão e pegue a moeda de ouro. Siga para a fonte e jogue a moeda nela, para que esta jogue um lápis. Este você deve voltar até o Professor e entregar a ele, para que ele lhe entregue a **3ª Orb**. Se você coletou todas as Gems durante toda esta volta, a fase estará completa (caso não, procure as Gems restantes) e você poderá sair com menos uma fase para explorar.

Voltando a Winter Tundra, siga para a caverna do lado direito (estando de costas para o lugar onde você encontrou Elora pela última vez). O caminho até o portal passa por algumas Gems sobre o gelo e o depara com o Professor, que pede algumas Orbs para que o portal de Cloud Temples seja aberto.

Cloud Temples Orbs: 3 Gems: 400

Fale com Alaric para que as explicações sejam dadas: o lugar está um caos e ele necessita de poder. Pegue as Gems e detone o carinha mau, Alaric arrumará o caminho para você continuar. Do outro lado, detone o carneiro e pegue mais Gems. Dentro do estabelecimento, detone mais

alguns vasos e colete algumas Gems, não esquecendo de livrar-se do carneiro. Siga para o lado esquerdo e no estabelecimento seguinte, detone os carneiros em cada ponta e dê uma volta por fora do estabelecimento, para detonar mais alguns vasos, depois suba pelas faíscas brilhantes. Na parte de cima você detona outro carneiro e cestas, depois pule e flutue até a entrada do estabelecimento seguinte.

Chegando ao outro lado do estabelecimento, acabe com os carneiros e detone o carinha mau para Alaric ajudá-lo novamente. Detone os vasos e pegue a vida, para então seguir caminho. Acabe com mais alguns carneiros, depois pule e flutue para o terreno do outro lado, onde, acabando com mais um carinha mau, Alaric o ajudará novamente (tome cuidado com os carneiros). Pegue as Gems e detone os cestos aí ao lado, antes de seguir por dentro deste estabelecimento, repare que existe um carinha grandalhão do lado esquerdo da tela — dentro de um cercado —, marque bem o lugar que você voltará aqui mais tarde. Dentro do estabelecimento, acabe com mais alguns carneiros e siga para o lado esquerdo, detonando mais um carinha mau. O caminho será liberado, e você, quando chegar do outro lado, se deparará com três carneiros. Detone todos e continue pela passagem ao lado. No final, Bartle lhe agradecerá pela ajuda, e lhe entrega a **1ª Orb**.

Antes de sair da fase, vá para o lado de fora e caia no terreno abaixo, seguindo para aquele carinha grandalhão, bobão, que fora citado a pouco. Antes de ir até ele, detone os cesto neste terreno e os que estão acima do portal de entrada, onde o cara está parado. Falando com o Agent Zero, você acaba de entrar num desafio de agente secreto, onde ele quer mostrar o clube secreto para você, mas ninguém pode saber que ele está sendo seguido. Então ele vai na frente e você o segue sem que ele o possa ver. Você deve se esconder atrás das árvores em terrenos muito abertos.

Passe atrás da árvore para que o agente comece sua jornada, e quando ele se mexer, saia do cercado e fique na lateral da parede ao lado cercado. Quando agente começar a andar novamente, siga-o rapidamente e fique perto dele (não encoste nele!). Ele vai pular para o outro terreno, e você deve pular quase igual a ele — de maneira que ele não o veja —, e do outro lado esconda-se atrás da parede e não da árvore (qualquer errinho e você é obrigado a começar novamente. Quando o agente abrir a porta, entre e siga-o de perto (ignore os vasos e Gems por enquanto), ele subirá a escadaria e abrirá a porta lá no alto (não se preocupe, ele não olha para trás neste momento). O terreno seguinte tem duas árvores, ele correrá para árvore do lado direito e, se quiser, você pode correr para a árvore do lado esquerdo e esconder-se de sua visão. Quando ele atravessar a ponte, e correr para trás da árvore, é mais aconselhável você ir para a mesma árvore que ele, só que ficando de frente para a árvore (não junto com o carinha), depois que ele olhar ao redor, ele correrá para a outra árvore, então você simplesmente fica no lugar onde ele estava na árvore anterior. Quando ele abrir a porta e entrar, siga-o e ele se surpreenderá por não ter percebido sua chegada, e acaba dando-lhe a **2ª Orb**.

Saia e detone a caixa prateada com o alvo em cima (faça o Headbash), faça o caminho de volta coletando todas as Gems que você deixou no caminho, e ainda há uma caixa prateada para estourar — perto do cercado de onde o carinha saiu. Entre novamente no estabelecimento ao lado e siga para a direita, para falar com Murgen (ele precisa de ajuda para alertar a todos por causa do fogo). Passe pelo portal de energia e, com a habilidade de congelar, congele os trolls e use os como plataforma para chegar até o andar de cima. Colete as Gems e na sala seguinte, recarregue sua magia e congele o troll do outro lado. Flutue até ele, e no andar acima, congele o outro troll para chegar ao sino, pule e dê uma cabeçada no mesmo! O troll vai correr para junto do outro no andar de baixo, recarregue o gelo e use-os como plataformas para subir no andar aí ao lado, para congelar o outro troll e tocar o sino.

Murgen o trás de volta e diz que há mais trolls no teto. Use as faíscas brilhantes atrás do portal de energia para chegar até lá. Congele o troll abaixo da entrada e, subindo por ele, congele os que estão do lado de dentro para chegar até o sino. Tocando o sino, Murgen lhe agradece e entrega a **3ª Orb**. Pegue a magia de gelo novamente e suba mais uma vez, dê a volta ao redor do telhado e colete algumas das últimas Gems. Mas ao lado daquela entrada onde tem um troll pulando, tem uma plataforma onde se encontra um foguete. Congele aquele troll que fica andando em círculos, de forma a ter acesso à plataforma. Detonando a caixa prateada, você pega as últimas Gems e completa a fase, vá embora.

Se você destruiu a pedra que barrava o portão (onde Moneybags estava), você chega até uma nova área. Nesta, vire para o lado esquerdo e suba pelas faíscas brilhantes do lado, para chegar ao alto do muro (você seguirá em linha reta para o alto da escadaria adiante, então vire para a esquerda e caia em cima do muro) e pegar a **2ª Orb**. Desça do muro e entre pelo portal aí perto, que é a entrada de Robotica Farms.

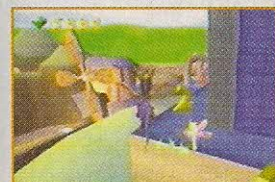
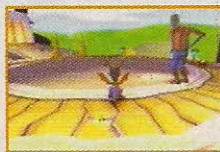
Robotica Farms Orbs: 3 Gems: 400

Colete as Gems ao redor e vá falar com o fazendeiro GreeneBeene, os insetos estão atrapalhando muito e a energia foi cessada, permitindo a entrada de mais insetos. Pegue a esfera amarela e jogue no inseto na sua frente, o caminho que o leva para o outro lado está sendo barrado por mais uma criatura gigante que joga barrís. Livrando-se dele, vasculhe os dois lados desta área para pegar as Gems e detonar os cestos. Acabe com mais alguns insetos que aparecerão por aí. Existe um besouro de solo que só pode ser derrotado usando o Headbash. Antes de seguir para a área seguinte, desça e colete as Gems abaixo da ponte, depois siga por cima da ponte acabe com outro inseto (uma manha legal é dar cabeçada nos barrís, e mandá-los de volta para seu dono). Passando pelas hélices do moinho, do outro lado você pega mais algumas Gems e topa com mais um daqueles besouros solos.

Antes de usar a gangorra de metal, para chegar ao outro lado, detone todos os vasos aí por baixo. Do outro lado do terreno, acabe com mais um inseto e colete todas as Gems do lado direito e use a gangorra para subir no próximo terreno. Lá você deve pegar as esferas amarelas e derrubar os insetos antes de avançar, o caminho pelo moinho é um pouco chato. Vá dando cabeçada nos latões e avançando, até detonar o besouro. Antes de passar pelo próximo moinho, caia da ponte para pegar mais algumas Gems. Suba novamente e passe pelos moinhos.

Do outro lado, detone todos os insetos que estiverem na espera e colete as Gems, depois vá falar com o fazendeiro Applebee. Alguns insetos estão atrapalhando em sua experiência, você deve derrubar a todos. Pule a lagoa elétrica e corra atrás dos insetos, dando-lhes uma baforada toda vez que estiver perto deles (aproveite e vasculhe o lugar para encontrar alguns vasos). Livrando-se dos quatro insetos, Applebee lhe entrega a **1ª Orb**. Siga para onde o inseto gigante está atacando latões, e espere a plataforma descer para que você possa subir. Lá em cima, você aciona o foguete que destrói aquela caixa prateada perto de Applebee.

Fique de frente para o lugar por onde acabou de subir e siga para o lado direito, detone mais insetos e colete mais Gems. Baixe o lado alto da gangorra, e depois use o outro lado para chegar até uma pequena elevação e acabar com mais um inseto e pegar uma Gem. Use a gangorra seguinte para entrar pelo moinho (antes disso, vá para a parte de trás do moinho e colete algumas Gems), tomando cuidado com as hélices. Do moinho, pule para o terreno seguinte e detone mais um inseto gigante, na seqüência suba pelos grandes degraus perto das cenouras, e fale com o fazendeiro John. Ele agradece por ter acabado com algumas pragas e lhe entrega a **2ª Orb**. Antes de ir embora, dê a volta ao redor da grande caixa de luz azulada e colete mais algumas Gems (na parte de baixo, atrás de John, tem mais algumas Gems).

A seguir, vá de encontro a Barleycorn do outro lado (use as faíscas brilhantes para chegar até ele). Ele está com um pouco de problemas e precisa limpar o caminho dos tratores. Detone o vaso da **?**, depois passe pelo portal de energia e vá correndo pela pista detonando a sujeira. É um pouco complicado, pois o caminho possui pequenas elevações e algumas curvas fechadas até demais. O caminho também possui rampas — que você deve complementar com um pulo — e portas fechadas que devem ser destruídas. Haverá vasos presentes no caminho, e se por acaso você não conseguir destruí-los durante a limpeza, volte depois que o serviço estiver pronto. Completando a limpeza, você ganha a **3ª Orb**. E como está faltando pegar as últimas Gems (o vaso da **?**), desça perto de onde você ganhou a segunda Orb (suba pelas faíscas aí perto) e procure o vaso. Destruindo ele, sua próxima aparição será na frente do cara que lhe deu a segunda Orb. Agora volte através daquela ponte onde existem dois moinhos ligados, depois deles é só você descer do lado direito e ele estará lá, e então é só voltar para o começo da fase e colher as últimas Gems. Completando mais esta fase, é só sair dela!

A fase seguinte da lista é Metropolis. Ela está localizada numa entrada no muro do outro lado (com mais algumas Gems). Lá você encontra o Professor novamente que libera mais esta fase.

Metropolis Orbs: 4 Gems: 400

Comece indo falar com Manager, ele diz que houve grandes problemas com a mistura de fazenda e tudo mais na cidade, e ele pede que a ordem seja restaurada, pedindo que você encontre o Inventor. Detone os vasos e siga em frente para acabar com um boi terrorista (???). Fale com Maintenance e ele diz que o elevador está com problemas de funcionamento, colete as Gems e suba em cima dele usando o Headbash para que ele desça. No andar de baixo, colete todas as Gems e detone mais duas vacas terroristas — uma delas está usando um escudo, espere ela abrir a guarda e fogo nela! Na área acima,

mais uma dessas vacas e alguns vasos e uma Gem. Continuando seu caminho, detone mais alguns inimigos, tomando cuidado para não cair dentro da corrente elétrica. Detone mais vasos, mais adiante você encontra mais Gems e uma escada. Subindo por ela, note que há uma caixa prateada

(marque bem o lugar). Pule para a outra escada na parede do outro lado, na parte de cima fale com Logistics que lhe propõe um desafio. Avance e prepare-se para encarar um boi que joga bombas que vão ficar ricocheteando de um lado para o outro sobre o gelo. Você deve cuspir fogo nas bombas de forma que elas voltem para boi. O marcador de life do boi aparecerá do lado direito,

e quando ele zerar, Logistic lhe entrega a **1ª Orb**. Desça e prossiga no caminho, detone o porco e desça pelo elevador (claro que depois de pegar as Gems ao redor). No andar de baixo existem alguns vasos que circulam o elevador. Destrua-os e prossiga até o outro elevador, tomando cuidado para não ser detonado pelos porcos kamikazes (parece até aquele porquinho da Tele Sena); pegue as Gems antes de subir.

Lá em cima, haverá mais alguns vasos, uma caixa prateada com um alvo em cima, e inimigos. Limpe tudo e continue avançando pelo caminho das vacas terroristas. No final, você chega até o andar superior, onde encontra Inventor. Como agradecimento você ganha a **2ª Orb**, mas Inventor fala que existem naves espaciais vagando por aí, e isso tem que parar. Use o portal ao lado e derrube todas as três naves espaciais (aproveite o embalo para pegar as Gems aí por cima), destrua os vasos dos balões. Quando estiver zerando seu marcador de poder, recarregue-o novamente continue atacando. Persiga um das naves espaciais para saber a trajetória das mesmas e encontrar mais algumas Gems. Exterminando todas as naves, Inventor lhe entrega a **3ª Orb**. Um segundo ataque acontece e sobra para você derrubar mais cinco naves. Contendo o ataque inimigo, a **4ª Orb** será sua. Antes de ir embora, lembra-se daquela caixa prateada? Pois bem, passe por aquele portal de energia e volte até a caixa para poder destruí-la com o fogo, pegando as últimas Gems. Agora vá embora!

Do lado de fora da fase, siga novamente até as faíscas brilhantes no canto do muro — suba por elas e desta vez vá para o lado direito, em direção à cachoeira. Caia lá perto e, dentro d'água, mergulhe para pegar mais algumas Gems e chegar até uma outra pequena cachoeira dentro de uma caverna. Na queda dela estará a **3ª Orb** de Winter Tundra, e descendo você encontra Moneybags que abre a última fase antes da batalha final!

Canyon Speedway   Orbs: 1 Gems: 400

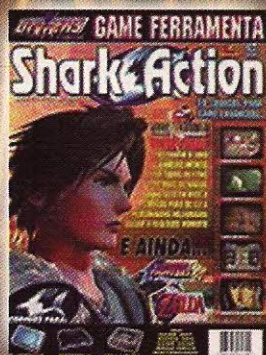
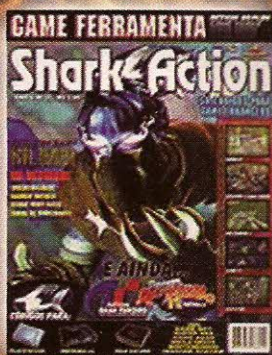
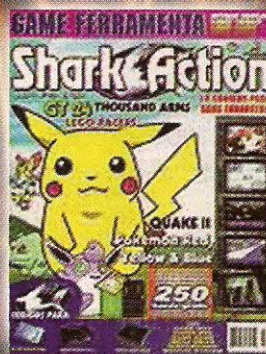
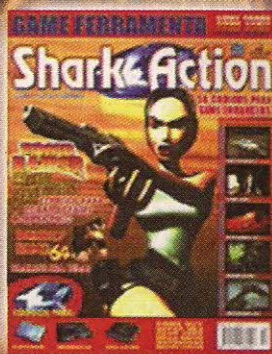
Certo, não há muitos segredos nesta fase. A primeira coisa que você deve fazer é acabar com as cabras das montanhas. O caminho é simples e óbvio, você só deve subir ou descer para avistar as mesmas. As últimas três estão do lado esquerdo da pista onde os bichos estão andando de moto de quatro rodas. Depois de derrubar as cabras, passe pelo anéis de energia, que também são bem simples de serem seguidos. Passando por todos eles, você acaba chegando até o início da estrada, comece a correr por ela e cuidado na hora dos pulos. No caminho você detona todos os bichos que andam com as motos, para, no final, você avistar alguns abutres voando em círculos. Derrube todos eles e as 400 Gems serão suas. Entre novamente na fase e vá diretamente até onde estão os abutres, se você olhar para as paredes rochosas, pode notar uma abertura na qual estará Hunter. Ele estará com um aviãozinho de controle remoto. Ele o controlará por todo o Canyon e você terá uma mira que pode mover para qualquer direção. O objetivo é estourar todo os balões, e não pense que vai ser tão fácil assim, mas vai ser bem divertido e exigirá muito reflexo (se quiser facilitar, fique mexendo a mira rapidamente por todos os cantos da tela e atire feito um louco). Se você se saiu bem, e estourou todos os 25 balões, Hunter lhe entregará a **Orb** desta fase.

É hora de ir para a batalha final. Saia da caverna, pegando mais Gems, e suba pela escadaria do lado direito, não suba pelas faíscas. Na escadaria existem mais algumas Gems, quando chegar na parte de cima, siga para aquela grande escadaria. Subindo por ela você pega mais algumas Gems e no topo encontra Elora, que lhe fala mais algumas coisas antes da batalha, e abre a porta; no corredor estão as últimas Gems.

Ripto's Arena

Na batalha final, Zoe aparece para ajudar (jogando Orbs de enregização). Ripto poderá usar as Orbs também, basta que ele ou você colete três Orbs para que o poder se manifeste temporariamente. São Orbs de diferentes cores, mas a cor só importará quando esta for a última. Sem mais, vamos direto para as explicações gerais. Fique andando em círculos ao redor da arena, e sempre correndo para se livrar dos tiros de Ripto. Procure ver as Orbs antes de sair correndo feito uma besta com dor de barriga. Dependendo do poder que você manifesta com a coleta da última Orb, Ripto vai fugir desesperado. Zoe continuará jogando as Orbs sem parar, e algumas ovelhas também! Quando derrotar Ripto pela primeira vez, ele usará seu poder para criar uma cópia de Gulp. Zerando novamente o life de Ripto, o próximo ataque é aére — este é o último ataque de Ripto. Ataque sempre de frente e mande quantos tiros puder — saia da reta em seguida para não levar uns também. O final e as férias de Spyro ficam por sua conta!

Shark Action

NÚMEROS ATRASADOS

Cód: R-GE 32
R$ 3,50

Cód: R-GFSA 01
R$ 3,50

Cód: R-GFSA 02
R$ 3,50

Cód: R-GFSA 03
R$ 3,50

Cód: R-GFSA 04
R$ 3,50

Cód: R-GFSA 05
R$ 3,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

- Cód: R-GE 32 - R$ 3,50 ( )
- Cód: R-GFSA 01 - R$ 3,50 ( )
- Cód: R-GFSA 02 - R$ 3,50 ( )
- Cód: R-GFSA 03 - R$ 3,50 ( )
- Cód: R-GFSA 04 - R$ 3,50 ( )
- Cód: R-GFSA 05 - R$ 3,50 ( )

Mande **CHEQUE NOMINAL**, **CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: **Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 266-3166. **ATENÇÃO**: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

DINO CRISIS

Outro Resident Evil? Esta deve ser a primeira pergunta que vem à cabeça de muitos jogadores. Embora seja da mesma softhouse e do mesmo criador dos games anteriores, não se trata de outro Resident Evil, ou...

Depois que a Capcom lançou Resident Evil, um dos maiores hits da empresa, muitos jogos baseados neste clássico foram lançados. Estando produzindo vários games relacionados ao jogo que deu origem à série Resident Evil/Bio Hazard, que são Resident Evil: Code Veronica, Resident Evil 3: Nemesis (que foi o mais esperado, previsto para novembro de 99, no Japão), Oni-Musha (RE no estilo samurai) a softhouse lança a versão japonesa de Dino Crisis.

O game é uma nova excursão no estilo survival-horror, uma experiência que abandona o horripilante Umbrella laboratory para povoar um Jurassic Park. Mas cumprindo o storyline, este game não é totalmente baseado em Resident Evil.

Concebido e dirigido por Shinji Mikami, a inteligência dominante por trás dos games RE, Dino Crisis parecerá muito familiar para quem jogou Resident Evil. A perspectiva da câmera, o esquema de controle e as colocações misteriosas são tudo de Mikami. Porém, ao invés de zumbis, você enfrentará velociraptors e outros enormes dinossauros com reflexos rápidos e muito apetite.

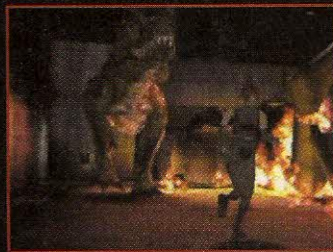
O esquema de controle é idêntico ao de Resident Evil. Os botões e o direcional fazem exatamente as mesmas coisas em Dino Crisis, como mira, corrida, tiro, chamar tela do mapa, tela de status.

Depois dessas semelhanças vamos a outras similaridades, como, por exemplo, o esquema de misturas. Resident Evil tinha três agentes básicos para mistura, que eram blue herb, red herb e green herb. Neste game, eles foram mudados para coagulantes, medi pacs, anaesthetics e darts. Isso possibilita criar sua munição limitada a tranqüilizantes.

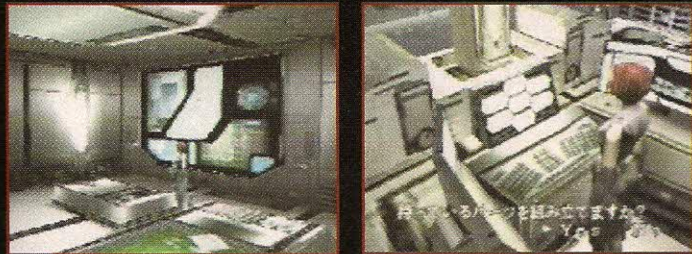
Em relação às diferenças, os inimigos não são muito abundantes. A primeira visão de sangue e intestinos vem logo no começo. O game é baseado em um time de espiões em uma missão que consiste em espionar as atividades de um suposto professor morto. A área de pesquisa dele parecia ser no campo da aeronáutica e armamento, contudo, por alguma razão, ele parecia preocupado com a idéia de recriar dinossauros.

O game começa com os três personagens principais, Regina, Gail e Rick, chegando a um grande complexo para investigar, quando descobrem que alguma coisa está seriamente errada. O time aterrissa e encontra corpos terrivelmente mutilados, o que aumenta a evidência de que o pessoal foi atacado por algo mais poderoso que carnívoros comuns. Eles verificam logo que o lugar está completamente infestado de dinossauros. O action/adventure começa logo, com um 'thriller' similar a Resident Evil. "Isto não é uma piada, seu idiota! Nós fomos atacados por um enorme lagarto!" diz Regina, a ruiva fatal de Dino Crisis, a Rick, que tenta destrancar as portas protegidas eletronicamente ao longo da base, onde procuram o desaparecido Dr. Kirk.

O Tipo de armamento também é parecido com Resident Evil. Gre-

nade gun, Shot gun, Hand gun são as três armas principais disponíveis. Contudo, o game não é muito generoso em munição, assim, criando seus tranqüilizantes e pondo os dinossauros para dormir ao invés de fazê-los em pedaços é uma solução. Porém, isso pode ser frustrante às vezes porque, uma vez que os imobiliza temporariamente, eles podem se levantar e atacá-lo enquanto você tenta executar outra tarefa. Os tranqüilizantes variam em força, começando do mais fraco, que requer vários tiros para fazer pequenos raptors dormirem por um curto espaço de tempo, para o mais forte, que os deixarão desligados alguns minutos com um único tiro. A força dos tranqüilizantes aumenta acrescentando mais

e mais anestésicos. Assim, continuar misturando é a chave, já que os anestésicos são em grande quantidade (ao contrário das balas).

Visualmente, a principal melhoria de Dino Crisis em relação a Resident Evil foi o uso de ambientes totalmente poligonais em tempo real, ao contrário dos cenários renderizados usados anteriormente. Talvez por isso a Capcom tenha demorado todo este tempo para melhorar a velocidade do jogo no Playstation, e isto fez toda a diferença. Apesar de ser completamente em 3D, o game ainda roda na mesma velocidade que os anteriores, sem slow downs. O uso de ambientes poligonais aumenta o sentimento de medo, até mais que Resident Evil. Para os padrões do Playstation, o visual no game é caracterizado por muitos locais interessantes para explorar. No lado ruim, o game parece um pouco embaçado em alguns lugares, porém, por ser em 3D, permite mais ângulos de câmera e elimina alguns problemas de luz. O Load entre as salas também foi sensivelmente reduzido, devido aos ambientes poligonais gastarem menos espaço para serem armazenados.

Como é a jogabilidade? Bem, em primeiro lugar, por se tratar de

uma versão japonesa, pode haver algum problema para identificar as informações necessárias para passar todos os puzzles (embora seja falado em inglês, as legendas são em japonês), mas a maior parte delas são desnecessárias. Considerando que o game é totalmente 3D, não é tão fácil pegar pistas necessárias com em Resident Evil porque tudo parece uniforme. Em RE os detalhes poligonais se ressaltavam dos ambientes pré-renderizados. Em Dino Crisis você deve realmente revistar tudo.

Os ângulos da câmera foram projetados para proporcionar a

máxima tensão possível. O game consegue causar um impacto maior no visual graças aos impressionantes dinossauros que habitam o jogo. Todas as criaturas são detalhadas e muito bem animadas. Há algumas grandes cenas no jogo, como logo no começo, onde você tem que fugir de um raptor, ou quando a cabeça de um enorme T-Rex invade a janela da sala que você está vasculhando. Esses momentos ajudam a criar uma atmosfera fantástica, cheia de tensão. Se isso não fosse o bastante, a trilha sonora é designada para provocar calafrios e emoção. O simples ato de caminhar em um corredor provoca muito medo quando os violinos cortantes começam a tocar. Se você não for muito medroso, tente jogar no escuro, com o volume no máximo.

Como dito antes, os controles em Dino Crisis são virtualmente idênticos aos de Resident Evil, com algumas adaptações. A configuração básica dos controles funciona bem e os problemas surgem pelos velociraptors serem mais rápidos que os zumbis de Resident. Como resultado, ajustes para o sistema de combates foram necessários. Quando você pressiona o botão R2, seu personagem gira 180°, permitindo que você fique de frente para seu perseguidor. A segunda mudança é a habilidade para caminhar com sua arma em punho, preparada para atirar. E com tantos carnívoros espreitando os corredores, seria incômodo ter que admnistrar o sistema de save de Resident Evil, onde você tinha que encontrar Ink ribbon para poder registrar seu progresso numa máquina de escrever. Ao invés disso, Dino Crisis possui salas de save (para saber como localizar estas salas, veja o mapa e procure as salas que possuem um "S") que você pode salvar sempre que passar por elas. O número de vezes que você salva (ou continua, se morrer) afeta sua pontuação final, sendo assim, use essas opções com moderação.

Dino Crisis possui alguns detalhes bem legais. Não há barra de energia e sua energia tem que ser calculada observando o modo como Regina caminha, ou sua expressão. Se ela recebe um pequeno dano, ela segura o abdômen e anda com o outro braço pendurado. Se ela recebe um grande dano, ela anda cambaleando, deixando rastro de sangue, o que dá mais realismo a Dino Crisis. Quando você é atacado e sangra, sua energia diminui e, às vezes, pode ser fatal. É importante ter misturas de coaggulants e medipacs como prevenção. Felizmente, há muitos power-ups (health kits, armas, etc.), como em Parasite Eve, além de mira automática. O combate com os dinossauros é bem legal. Os dinossauros desmoronam no chão e o sangue jorra de seus corpos. Os efeitos sonoros são muito bem feitos e o som das armas é quase perfeito.

Assim, ao que tudo parece, a Capcom tem outro game de sucesso em suas mãos. Dino Crisis possui mais ação do que Resident Evil. A melhora nos controles e gráficos fazem DC ter seus próprios méritos. O storyline é sólido e o replay apresenta três diferentes finais, revelando muitos secrets para encontrar, como novas roupas, uma caçada cronometrada, mini Regina, Regina gigante, etc.). Com Dino Crisis, RE3: Nemesis, RE: Code Veronica e Oni-Musha a Capcom deverá confirmar um título que já era seu, de rei dos survival horrors.

E AGORA...

Você conferiu a avaliação do Survival Panic da Capcom e deve ter ficado pendurado em alguma parte do game. Uma estratégia bem servida viria bem a calhar, não? Bem, a seguir você irá conferir uma estratégia com tudo que é necessário saber para chegar ao final deste que, sem dúvida, ainda vai dar muito o que falar.

O game não é tão longo, mais vai exigir muita paciência, raciocínio e bons reflexos, tudo para poder escapar dos lagartos gigantes que você encontrará ao longo do caminho. Manter-se vai ser uma tarefa um tanto difícil em meio a tantos perigos que podem surgir de pequenas aberturas ou estremecer a terra como um terremoto ambulante. Você não é o último, mas eles foram os primeiros, e a lei da selva é igual para ambos: apenas os mais fortes sobreviverão!

Sem muita demora, antes de darmos início à estratégia, confira algumas explicações que serão bem úteis, ampliando ainda mais suas chances de sobrevivência.

LISTA DE COMANDOS

□ ou ○ .... Ação (abrir portas, examinar, etc.)
X (pressionado) .... Correr
▲ .... Abrir inventário
R1 .... Empunhar arma
□ ou ○ .... Atirar (mantenha R1 pressioando)
R2 .... Rotacionar 180º
↑ .... Andar para frente
↓ .... Andar para trás
← .... Virar para esquerda
→ .... Virar para direita
Select .... Options
Start .... Pausar

Obs.: Você pode andar com a arma empunhada, fazendo com que Regina ande mais lentamente.

O INVENTÁRIO

Uma das coisas que você não pode deixar de conhecer muito bem, é o inventário. Você o usara constantemente ao decorrer da aventura, tanto para consultar mapas, itens, armas e etc. Ele pode ser acessível a qualquer momento, e nele você confere quatro opções sendo elas o ***ITEM***, ***EQUIP***, ***MAP*** e o ***MIX***.

Dentro da opção ***"ITEM"***, haverá uma outra janela, nomeada "***Supplies***", onde você confere seu estoque de acessórios como med kits e munições. Na lista de itens, você confere chaves, disquetes e tudo que foi coletado e que tem como finalidade, abrir portas e acessar computadores. Para trocar de janela, basta você apertar para ↑; caso mova para a →, você acessará a outra parte da janela.

Na opção ***Equip***, você poderá trocar / recarregar suas armas e munições. Dentro desta opção, você terá duas pequenas janelas. A de cima, ***"Equipped Weapon"***, é onde você equipa sua arma (aperte ○ ou □ para selecionar a janela). A janela de baixo, ***"Equipped Ammo"***, é onde você pode equipar sua arma com munição apropriada. Selecionando uma destas duas janelas, uma terceira surgirá (Weapon / Ammo List) mostrando a quantidade de munição ou armas que você possui. Para equipar a arma / munição, basta selecioná-la e confirmar (aperte ○ ou □ para ambos). É nesta opção, também, que você poderá dar upgrades em suas armas, melhorando-as ainda mais ou tornando-as mais potentes em relação ao dano causado. Depois que você pegar uma peça que pode ser encaixada na arma (maiores detalhes na estratégia), basta estar com a arma equipada, então selecione a janela e na lista a seguir, escolha a peça coletada (ela estará com formato de uma ferramenta) e confirme para que ela se una com a arma.

A opção ***"MAP"***, como já diz o nome, serve apenas para saber sua localização através dos mapas ("grandes explicações..."). Haverá uma pequena legenda do lado direito da tela, mostrando dois quadrados de cores diferentes, e uma letra "S". Começando pela letra, este "S" indica locais, ***Save Room***, onde você poderá salvar seu progresso ao sair de dentro da sala. O quadrado vermelho, na legenda, indica locais onde você deve ir ou portas que podem ser abertas (ao ver alguma porta piscando no mapa, significa que ela pode ser acessível). Já o quadrado azul, indica sua localização atual. Um pouco mais acima, você confere o nome do bloco / andar no qual você se encontra, enquanto do lado esquerdo há uma bússola para orientação.

Entrando na opção ***"MIX"***, você poderá fazer misturas de itens, podendo fazer itens de cura máxima e até munição extra. Devido a escassez de munição, você será obrigado a produzir dardos com doses de anestésicos que podem derrubar bichos por alguns segundos ou minutos. É possível produzir também doses de veneno, que matam instantaneamente. Abaixo da janela de itens, há um outra maior. Do lado esquerdo desta janela, será mostrado o item que você acabou de selecionar, e do outro lado você confere o segundo item escolhido. Entre estes dois, haverá duas barras de marcação (enquanto no fundo será mostrado o resultado: o novo item), sendo que a de cima mede o ***"VOLUME"*** (quantidade) e a de baixo o ***"LEVEL"*** (efeito). Caso você misture medkits entre si, e a barra de level chegar ao máximo, o item que você criou pode curá-lo totalmente (caso ele não seja utilizável quando se está morrendo, ele pode ser um item que não deixa você morrer. Bem, na verdade você acaba morrendo, mas não usará continues e voltará um pouco antes do ponto em que morreu!). Para criar dardos anestésicos, ou mesmo veneno, basta misturar frascos encontrados (é possível misturar medikits de diferentes finalidades com estes frascos para obter novos tipos de dardos, basta ver o resultado na janela, entre os dois itens misturados...). É possível misturar dardos prontos com medkits e o resultado final pode ser um medkit ou um dardo ainda mais poderoso ou em maior quantidade. ***OBS:*** *Dentro das opções **ITEM** e **MIX**, ao selecionar um item, três opções vão aparecer juntas. A primeira serve para equipar / usar o item, a segunda serve para visualizar e a terceira serve para sair. Dentro do **EQUIP**, apenas as duas primeiras opções (equipar e visualizar) vão aparecer quando se seleciona o item.*

"MEDIDAS DESESPERADAS!"

De vez em quando, você poderá ser agarrado por algum dinossauro e para se livrar dele você deve apertar □ ou ○ rapidamente (ficar colocando para um dos lados ajuda também...). Mas não é só, em determinados locais, haverá as cenas de perigo, ***DANGER***, que também necessitam de uma resposta rápida para se livrar, antes que o pior aconteça. Caso você não reaja durante uma destas situações, Regina morrerá.

ESTRATÉGIA

Em uma pequena ilha, um novo tipo de armamento está sendo desenvolvido secretamente. Tudo se volta para Dr. Kirk (um cientista que propôs o uso de energia limpa, mas o governo rejeita o suporte financeiro, fechando o laboratório).

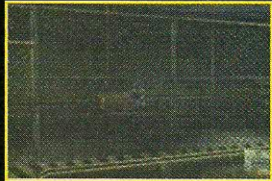
Kirk foi dado como morto depois de uma explosão durante um de seus experimentos, três anos atrás. Um agente secreto, Tom, infiltrou-se entre a equipe de cientistas para desviar informações. Ele solicita uma ação rápido para evitar que algum problema ainda maior aconteça. Gail, Rick, Cooper e Regina foram enviados até a ilha. Após todos chegarem em terra firme, Gail decide continuar com a missão.

Regina pergunta sobre Cooper, que caiu em algum lugar na mata fechada. Gail decide seguir assim mesmo. Em algum lugar da mata fechada, Cooper ouve pequenos estrondos, como se fossem mini-terremotos se aproximando aos poucos. Olhando para a densa mata adiante, o pequeno estrondo parece chegar perto cada vez mais. A mata começa a cair, abrindo caminho para algo gigantesco, é então que Cooper corre em disparada pelo meio do mato. Um Tyrannosaurus Rex aproxima-se, pegando sua presa indefesa.

Longe da mata, Gail Rick e Regina preparam-se para invadir a área suspeita e tirar a limpo toda a história. Gail diz que este é o primeiro checkpoint, Rick faz um comentário, mas Gail não dá a mínima e vai até o portão, que está aberto. Ele manda Rick e Regina esperarem enquanto faz uma checagem.

Após a saída de Gail, Rick faz mais um comentário com Regi-

na, pouco depois Gail manda o sinal. Do outro lado Rick fala que vai localizar a sala de controle de segurança. Ele entrará em contato com Regina depois. Agora você passa a controla-la. Um pouco mais adiante, vire à esquerda e Gail vai falar com você.

Ele vai mostrar vestígios de sangue. Após o sermão sobre o que pôde ter acontecido, ele fala para você tomar cuidado enquanto investigar a região.

Siga para o outro lado, atrás de Gail. Haverá uma caixa solitária encostada na parede. Empurre-a e você pegará um kit (uma base para misturas). Agora vá até Gail e entre pela porta dupla do galpão, lá dentro você poderá pegar uma chave na estante de metal (ao fundo, do lado esquerdo). Do lado direito, você pode pegar, depois de empurrar uma outra estante de metal,...

... uma caixa (foto), contendo um medkit. Saia do galpão e siga para a porta por onde Gail, Rick e você entraram.

Rick vai entrar em contato , dizendo que conseguiu chegar até a sala de controle, mas a situação não é das melhores. Regina pergunta o que ouve, mas Rick diz apenas que não tem a menor idéia do que aconteceu. Gail também está na escuta, enquanto Rick fala que precisa de energia para reativar os e munitores e checar o sistema, ou seja, é preciso ligar o gerador de energia.

Gail chega silencioso e Regina pergunta o que ele está fazendo aí. Ele diz que escutou a conversa, Regina entrega as chaves e Gail segue na linha de frente. Siga-o, do outro lado, siga para o portão do lado direito de Regina.

Durante o caminho, Gail encontra um corpo totalmente mutilado. "Nojento", diz Regina e analisando melhor o dano causado ela percebe que isso não foi feito por nenhum animal comum. Sem abalar-se muito, Gail apenas fala para seguir adiante. Mas antes de prosseguir, examine o corpo do indivíduo para pegar um frasco com anestésico (que servirá para misturar com outros).

Siga até o final do caminho, onde Gail estará parado. Vá diretamente para a porta adiante, para chegar até o gerador de força.

Do outro lado do gerador, há um painel com uma seqüência de Plugs a serem encaixados numa ordem (seu primeiro puzzle). Olhe as alavancas ao lado e iguale os Plugs de acordo com as cores das alavancas. Encoste na tela dos Plugs e acesse-a (eperte o botão de ação),...

... quatro opções aparecerão. Da esquerda para a direita, apenas as três primeiras vão mexer os Plugs, enquanto a quarta opção serve para sair (ou aperte X). A primeira opção serve para trocar os dois primeiros Plugs de lugar, o segundo serve para mudar o segundo e o terceiro Plug de lugar (entre si), enquanto a terceira serve para mudar o terceiro Plug e o quatro Plug. Encaixe os Plugs na ordem de cores: **Vermelho**, **Azul**, **Verde** e **Branco**. Caso queira algo mais direto, acione as opções, da esquerda para a direita, na seguinte ordem: 2ª, 3ª e 2ª.

Agora vá para o painel de alavancas e acione-as para restaurar a energia. Vá para o lado de fora, alguns gritos e sons de tiro vão ser ouvidos por Regina, que já pensa em Gail.

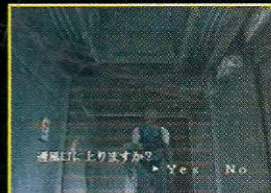
Do lado de fora há apenas um rastro de sangue, e um barulho alerta Regina que sai com sua arma empunhada. Ela vai diretamente para o buraco da grade, imaginando que Gail tenha caindo ou tentado escapar. Mas do outro lado só há um penhasco.

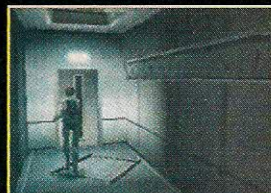
Enquanto ela chama por Gail, sem obter resposta, alguma coisa escuta o chamado de Regina, vindo em direção a ela na seqüência. Um Velociraptor dispara em sua direção.

Mesmo estando cara a cara com o raptor, não é muito eficaz gastar toda sua munição contra ele agora. Simplesmente siga o rastro de sangue (foto) e vá em direção ao portão.

Não pare por nada, o raptor vai disparar atrás de você, mas se você entrar pelo portão estará a salvo... Por pouco tempo. Do outro lado Regina vai olhar bem para ao bicho que pula por cima da cerca e parte novamente para cima. Entre pelo portão ao lado e ele tentará pular novamente e desistirá depois de uma tentativa. Após este momento Rick entra em contato comunicando boas notícias (ele conseguiu entrar no sistema de controle). Regina o interrompe dizendo que perdeu Gail mas Rick não acredita.

E para completar, Regina fala que foi perseguida e atacada por um dinossauro, mas Rick pensa que é brincadeira e faz umas gracinhas. Ela insiste e mesmo assim Rick não cai nessa, então ele pede para que ela siga para a sala de controle. O mapa vai mostrar o local para você, então siga pelo mesmo caminho que Rick seguiu quando ele foi para a dita sala de controle. Entre pela porta adiante e siga pelo corredor...

... onde, na curva, Regina escuta um barulho nada amigável. Tomando o controle sobre ela novamente, vá pelo corredor.

A porta dupla estará trancada e mais adiante você chega até uma porta, protegida por uma parede de raio laser. Mas Regina vê a tampa do duto de ventilação no chão e uma corda; dê "Yes" e ela subirá.

Na parte de cima não se preocupe com o perigo, você estará livre dele por enquanto. Seguindo pelo duto, você chegará em uma outra tampa aberta, no meio do caminho, desça por ela. ***Obs.:*** Não vá para o final do duto de ventilação.

Depois que descer, siga para a porta atrás de você. Ela conduzirá até a primeira Save Room do jogo.

Nela, logo ao seu lado, você pegará a Shotgun (a caixa branca). Ao pegá-la, deixe-a equipada e pegue o DDK (H) em cima do móvel ao lado da caixa (é uma espécie de disquete que serve para abrir portas através de códigos). Na caixa ao lado do DDK, você pega um fusível (que explicaremos mais adiante). Ao lado da porta, do outro da sala,...

... note a luz piscando, vá lá e acione-a para ligar o computador. Mexendo no mesmo, haverá uma pequena explicação sobre o DDK. Ignorando isso, entre na saleta ao lado do computador para pegar uma medalha ao lado do corpo. Na medalha estará gravado *LEO*. Há um cofre mais adiante, ignore-o e volte para o corredor por onde você desceu.

Ao sair, a opção de Save aparecerá, escolha o Memory Card desejado e salve seu progresso.

Seguindo pelo corredor, você chegará a uma porta e uma caixa mais adiante. Pegue a caixa que contém munição para sua Handgun. Note que na parede há um quadro verde. Lembra daquele fusível que você pegou? Ele será usado para abrir este quadro, verde, na parede (existem outros, de cores diferentes, espalhados). Esta é a **E-box**, ela servirá para guardar ou pegar itens. Ignore-a por enquanto, pois você precisa de uma certa quantidade de fusíveis.

Entrando pela porta vista a pouco, você verá Rick no computador. Regina e ele conversam sobre o sistema do computador. Ele vira para ela e pergunta o que exatamente aconteceu com Gail. Novamente Regina fala novamente sobre o ocorrido, pouco depois ela mexe no computador e não consegue resposta.

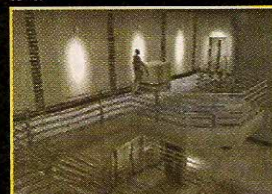
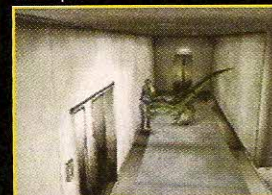
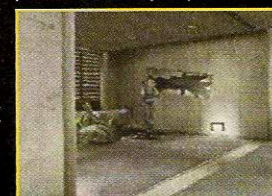
Rick menciona que não adiantaria muito, pois precisaria de mais força para botar os outros monitores, Regina completa dizendo que tem de acionar a força de outro gerador. Depois da conversa, Rick volta ao trabalho e então, siga para porta e saia. Rick faz um comentário para si mesmo, então Regina sairá.

Novamente no corredor, siga para sala de Save Room. Siga direto para a porta adiante e salve seu progresso novamente (se quiser). Do outro lado, Rick entra em contato com Regina, ele fala que vai desativar o sistema de segurança de raio laser.

Na seqüência, vire para a esquerda (de Regina) e siga diretamente para a porta, entrando em seguida. Esteja com a Shotgun em mãos, pois dentro da sala, quando você for para o outro lado da mesa, o raptor vai invadir e detonar a mesa.

Pegue a caixa de munição e carregue a Shotgun (equipe a munição). Vá no Mix e misture os dardos pegos, com o frasco que você pegou no começo do jogo, para aumentar o efeito. Dê um tiro no bicho e ele vai despencar de sono. Aproveite a soneca do bicho para pegar outro DDK (H) em cima do armário de metal. Antes de sair, examine a pasta azul jogada ao chão, para saber o código do cofre.

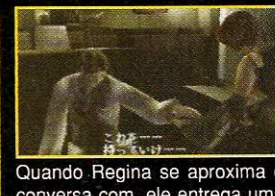
Saia e entre novamente na sala do cofre, e então digite: **0375**. Dentro do cofre você pegará munição para a Shotgun (evite desperdícios no momento...) e uma chave. Volte para corredor, onde você viu o raptor, e siga para a direita (deixe o raio laser acionado por precaução).

Do outro lado da porta dupla, você chegará ao hall principal. Siga para a escada e, atrás dela, você poderá pegar mais uma caixa com mais um frasco para mistura.

Pegando o frasco, suba pela escada e empurre a caixa (foto) para poder pegar mais um frasco. Vá no Mix e misture o líquido dos dois frascos para fazer mais dardos. Siga para a porta mais adiante e esteja com dardos tranqüilizantes em sua Shotgun. Do outro lado da porta, haverá mais um raptor.

Ignore todas as portas no momento e siga direto para o final do corredor (esquive-se do raptor) e entrando pela porta no final do mesmo. Do lado de fora entre pela porta ao lado. Na sala não há nada de bom por enquanto, mas não deixe de examinar a pasta de arquivo amarelo no canto à direita. Lá você encontra um código e uma pequena explicação de como usar os DDKs. Feito isso, volte para o corredor onde você viu o raptor. Bote o menino para dormir e seja rápido.

De frente para a porta dupla, não deixe de pegar uma caixa de munição para a Shotgun (foto). Agora siga para a porta dupla rente a este local e prepare mais um dardo tranqüilizante.

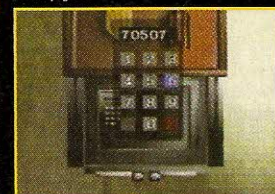
Dentro da sala, derrube o raptor e pegue uma caixa contendo mais dardos. Agora vá para a outra parte da sala e, ao lado do o armário de metal, haverá uma caixa contendo mais um frasco. Do outro lado do armário...

... há um pequeno cofre. Digite aqueles códigos (**7687**) que você viu na pasta de arquivo amarelo. Dentro você pega partes da Handgun. Equipe a arma e então equipe as partes a ela para melhorá-la. Fazendo tudo rápido, saia desta sala antes que os raptors acordem.

Do lado de fora, siga para esta porta (foto) e mexa no painel ao lado dela. Esta é a primeira porta na qual você usará os códigos do DDK. O painel desta porta é dotado de travas eletrônicas, acionadas por senha quando as duas chaves (os dois DDKs de mesma seqüência, ou seja, H no caso...). Entre a codificação da chave e o código, você deve identificar a password.

Apenas digite **HEAD**, para que a trava da porta seja aberta. Dentro da sala, você encontrará um cientista ainda com vida.

Quando Regina se aproxima e conversa com, ele entrega uma segunda medalha para ela, onde está gravado *SOL*. Regina pergunta para que servirá isso, mas o homem apenas fala que não sabe e morre em seguida.

Antes de se mexer, obrigatoriamente equipe a Shotgun e recarregue-a com munição própria (a que está escrito SG). Perto da estante ao fundo, você pega mais uma caixa de munição.

Não tenha pressa em pegar as coisas, dê a volta pela parte de baixo (perto do vidro da janela) e vá até este pequeno mostruário com duas medalhas. Abra seu inventário e entre na opção Item e coloque para →, selecionando então a primeira medalha (ela vai estar definida por **I**, enquanto a segunda estará por **II**). Depois disso, três opções vão ser mostradas, sendo que as duas primeiras, da esquerda para a direita servem para você encaixar a medalha no lugar certo. Ao usar a primeira medalha, escolha a primeira opção. Quando usar a segunda medalha, escolha a segunda opção.

A seguir um cofre secreto será revelado e ele pede uma senha com seis dígitos. Lembra-se que na primeira medalha estava escrito *LEO* e na segunda estava escrito *SOL*? Virando as medalhas, você terá *037* e *705*. Basta mudar a ordem das medalhas para você ter o código: **705037**. Dentro você pegará um cartão com a letra "**L**" desenhada e que será usado mais tarde. Pegue o DDK (N) ao lado e vá para o fundo da tela.

Repentinamente, o gigantesco T-Rex arrebenta a janela, arremessando Regina para o fundo. Ele pega o corpo sem vida do cientista e faz uma boquinha. Agora adivinha que é a sobremesa? ***Obs.:*** Caso o T-Rex consiga chegar perto de você é Game Over direto!

Estando ao fundo da tela, com a Shotgun equipada e a munição própria para ela, empunhe a arma e atire no T-Rex quando ele tentar pegá-lo. Quando ele se afastar, não atire. Espere ele investir contra você para, então, para a ação dele. Depois de uns dois ou três tiros, ele vai dar um grito ensurdecedor. Depois dê mais uns dois ou três tiros, ele vai fugir (de estômago roncando...). Sobrevivendo, carregue a Shotgun com dardos e ignore o raptor do lado de fora da sala. Siga para a esquerda, rumo à escadaria do hall central e desça por ela.

Vá para a porta atrás da escada e Rick entrará em contato com você. Ele pede para você investigar uma sala que vai ser mostrada pelo mapa. Vá para a porta dupla do lado direito da tela (aquela que conduz até a Save Room).

Ao invés de entra pela porta da Save Room, siga para o final do corredor, ignorando o raptor ou botando-o para dormir. Desative o raio laser e acione-o novamente do outro lado. Entre pela porta do lado direito, que dá acesso até o banheiro.

Dentro, ao lado da porta você pega uma caixa contendo um medkit. Não há mais nada de interessante aqui, então suba pelo duto de ventilação. No final do corredor de ventilação haverá uma saída. Ao descer, venha para frente da tela e...

... você verá um rastro de sangue. Siga-o e no corpo rente a porta, examine-o para pegar um fuzível. ***Obs.:*** Neste corredor há um switch que, quando acionado, libera um gás branco. Existe um raptor vagando por perto, e se você acionar o switch, vai deixá-lo cego por alguns segundos.

Entre pela porta dupla ao lado, para chegar até uma sala cheia de computadores. Vá para o lado esquerdo (de Regina) e ande próxima à parede. Vá para o outro lado da sala e você poderá avistar uma caixa (foto) entre os computadores. Nela você pega um frasco de líquido vermelho. É com ele que você pode fazer dardos venenosos.

Em cima de um dos computadores do outro lado, você encontra uma chave. Pegue-a e a seguir...

... um raptor invade a sala pelo atacando você em seguida. Agora você entra numa cena de Danger. Quando for pego aperte o botão de ação o mais rápido que puder para se livrar do bicho.

Livrando-se, o raptor será metralhado por Gail, que não está morto. Gail faz perguntas, mas Regina não consegue explicar.

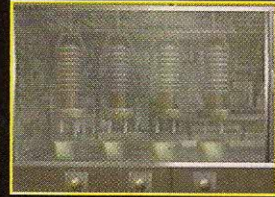
Antes de sair, um comentário sobre a ligação de um segundo gerador é dita, ou seja, Rick precisa de mais força na sala de controle. Depois do papo, saia desta sala e siga até a entrada no teto, mas não suba. Coloque o raptor, que vaga numa boa, para dormir ou fuja dele seguindo para o outro corredor que leva até uma porta antes do raio laser (foto).

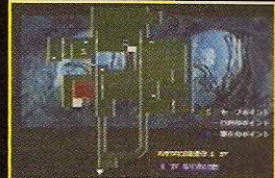
Ao entrar pela porta, haverá outro raptor perambulando. Ignore-o e corra até a porta dupla do outro lado da sala (foto).

Ela vai dar acesso ao corredor do começo do jogo. Siga para o lado esquerdo e saia pela porta no final.

Do lado de fora, vá para o lado do galpão, e passe batido por ele. Passe pelo lado escuro (lembra de onde você pegou o primeiro frasco do jogo?). Se você olha no mapa, notará uma porta piscando em vermelho. Venha até esta porta e abra-a. A caixa que você pega é aqui contém mais um frasco. Vá para o outro lado do ventilador, no chão, e desça pela escadaria.

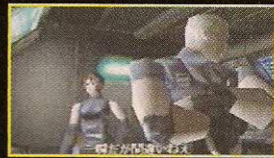
Você acaba de chegar numa sala com outro gerador. Há uma porta que está trancada por dentro, passe por ela e pegue um Plug na caixa reserva (foto). Vá para o painel e no caminho, não deixe de empurrar o armário de metal para poder pegar um fusível.

Siga para o painel e encoste nele, no canto direito (perto da pequena porta), então abra seu inventário e selecione o Plug, na opção item. Você vai encaixá-lo no painel.

Vá um pouquinho para a esquerda e visualize o painel para poder mexer as peças. A ordem a ser feita aqui é **Vermelha**, **Azul**, **Verde** e **Branco**. Novamente, da esquerda para a direita, escolha **3ª**, **2ª**, **3ª**, **1ª**, **2ª** e **3ª**.

Com os Plugs em suas devidas posições, acione as alavancas para que o gerador seja ligado. Na seqüência, Rick entra em contato informando sobre uma emergência, sua presença na sala de controle é aguardada.

Mais uma vez o mapa se encarregará de mostrar o local no qual você precisa ir, (mas não ele não é tão necessário...). Suba pela escadaria novamente, e, do lado de fora, siga para a sala de controle.

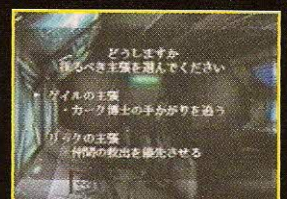
Quando estiver neste corredor, esteja pronto para tudo. Na curva do corredor, uma nova cena de Danger vai ter início. Um raptor vai arregaçar a vidraça para tentar pegar Regina. Livre-se dele rapidamente e suba pelo duto de ar antes da porta.

Antes de entra na sala de comando, dê um save obrigatório e vá até a **E-Box** (foto). Agora você tem acesso livre nela.

Como dito anteriormente, você pode pegar os itens dentro dela ou guardar os seus. É importante lembrar que muitos itens no inventário podem prejudicá-lo futuramente, pois a partir de agora haverá a necessidade de espaço para comportar mais itens que vão ser pegos no caminho. Leve apenas medkit, suas duas armas e munição para ambas. Entre na sala de controle para tomar sua primeira decisão.

Ao entrar, Regina pergunta qual a emergência. Rick fala que Gail pretende seguir para a parte baixa do local, o subterrâneo. Gail pede para Rick abrir as portas que bloqueiam o caminho para os andares inferiores, e o comunicador de Regina toca misteriosamente. A gata ruiva comenta pensando em ser Cooper.

Rick confirma, pensando na possibilidade de ser realmente Cooper. Ele pergunta a Regina de onde veio o sinal, a gata fala que veio do lado de fora, do leste.

Rick levanta-se da cadeira e parte em direção à porta, mas Gail o para com um comentário de que a missão é prioridade e precisa investigar os andares inferiores. Rick, indignado, pergunta do que ele está falando, há alguém pedindo ajuda. Gail fala que pode ser uma armadilha, mesmo assim Rick fala que vai investigar.

Gail pede para ele abrir a porta, Rick apenas obedece e segue para prestar socorro. Após ativar o sistema, Rick fala um pouco mais e vai embora.

Gail não gostou muito da atitude de Rick, e logo em seguida ele pede ajuda para investigar os andares baixos. Gail sai também e duas opções surgem para você decidir o caminho a seguir. Seguir Rick, ou seguir Gail. A primeira opção é para você seguir Gail e a segunda, logicamente, para seguir Rick. Escolha o caminho mais interessante, ou seja, a segunda opção (Rick).

O mapa indicará o lugar para o qual você deve seguir (que no caso é aquele, onde o jogo começa...). Suba pelo duto de ar e siga para o corredor onde você foi atacado pela última vez. Ao descer no corredor, ignore o raptor e, depois de sair do corredor, siga em linha reta para o portão adiante...

... e avistar Rick entrando por um outro portão, do outro lado da grade. Ande em linha reta para chegara até o portão seguinte e ter acesso à mesma área.

Esteja com a Shotgun equipada e carregada com dardos anestésicos. No caminho você vai encontrar dois raptors nada amigáveis (como Rick passou?), bote os dois para dormir e não deixe de pegar as duas caixas de munição (uma em cima da caixa ao lado da grade, e a outra adiante perto da pilha de caixas).

Passando pela pilha de caixas, haverá uma porta pela qual você poderá entrar. Do outro lado, uma cena vai acontecer, apresentando você ao Pterosaurus que des-

ce num rasante contra Regina. Ele a pegará, fazendo com que a arma caia. Uma nova cena de Danger vai tomar seqüência, onde o bicho tentará jogá-lo contra a parede. Aperte rapidamente o botão de ação para escapar.

Quando livrar-se das garras do bicho, corra até a arma para pegá-la, neste meio tempo, procure esquivar-se das investidas aéreas que acontecerão (ande em zig-zag).

Pegando a arma, equipe-a e vire-se de frente para a parede na qual o bicho tentou esborrachá-lo. Do lado direito há uma porta. Antes de chegar até a porta, pegue um fuzível nestas caixas (foto), tomando o máximo de cuidado com os bichos (não tente derrubá-los, é um desperdício de munição).

Entrando na localidade, você encontrará Rick e um sobrevivente; Tom! Ele está muito machucado e sem forças para falar.

Mesmo assim Rick pede para ele contar o que aconteceu. Tom, dando pequenas pausas, e falando baixinho, diz que tudo ocorreu por causa de experimentos, com um tipo de energia estranha. Quase sem forças, ele entrega um DDK (L) para Regina, desmaiando em seguida. Rick diz que ele precisa de cuidados médicos imediatamente.

Retomando o controle sobre Regina, pegue outro DDK (L) em cima da banca e siga para a porta atrás de Rick. No pequeno corredor, você pode dar um update no seu mapa, que mostrará toda a área que você ainda não foi (a que está cinza). A seguir, siga até a outra porta no final do corredor.

Mais uma vez você estará exposto aos bichos voadores, seja rápido e esperto para não ser atingido. Siga para o lado esquerdo e entre pela porta, não esquecendo de pegar um medkit.

Ao descer pela escada, empurre o armário de metal para pegar um kit para ferimentos e o cartão B1, no canto da parede. Do outro lado desta sala, você encontra seis painéis que servem para regularizar a ordem de canos. É neles que você tem de resolver mais um puzzle. Vamos resolver por partes.

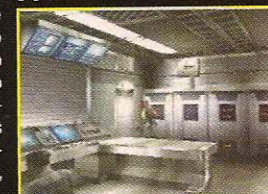
Primeiro vamos usar os painéis do lado esquerdo da tela (em relação à visão de cima, como mostra a foto). Em cada um dos três paineis há três botões, **Azul**, **Vermelho** e **Verde**. Estando de frente para os três painéis do lado esquerdo da tela, vá primeiro no painel de baixo (lado esquerdo de Regina). Mexendo nele, quatro opções aparecem, e apenas as três primeiras vão ser usadas. Da esquerda para a direita, neste painel do lado esquerdo, escolha a segunda opção, para descer o cano vermelho.

No painel do meio, ainda do lado esquerdo, acione a terceira opção para descer o cano verde. No terceiro painel, acione a terceira opção para descer o cano azul. A ordem ficará igual a da foto.

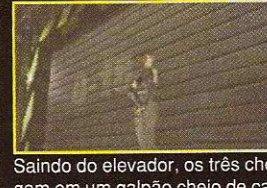
Agora vá para os três painéis do lado direito da tela, e comece pelo de cima (foto). Acione a segunda opção, para descer o cano vermelho.

No painel do meio, acione a primeira opção para descer o cano verde. No terceiro painel, escolha a terceira opção para baixar o cano azul e restabelecer a força do local.

Ao subir a escada e sair pela porta, Regina vai dar uma olhada rápida e acaba sendo derrubada. Mais uma cena de Danger vai acontecer.

Aperte rapidamente o botão de ação para se livrar, ou é Game Over! O Pterosaurus vai direto para cima do ventilador, e ao se livrar de suas garras, ele será sugado e triturado pelas hélices gigantes (Hmm... Fatality?).

Depois da cena, siga, tomando cuidado, para onde está Rick e Tom. Chegando lá,...

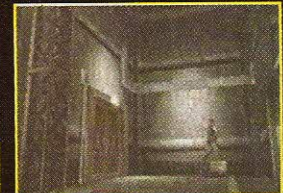
... saia pela outra porta e vá até o painel do elevador de carga (foto). Ligue-o e em seguida volte até a sala onde está Rick e Tom. Regina fala que ativou o sistema, Rick responde e sai carregando Tom, quase desmaiado.

No elevador, Rick volta a comentar sobre a possibilidade de haver um dinossauro, não acreditando muito. Regina apenas fala que lhe disse (mas ele não acreditou...).

Saindo do elevador, os três chegam em um galpão cheio de caixas bloqueando o caminho. Regina pensa em um jeito de passar e acaba vendo a solução.

Rick chama-lhe a atenção, dizendo que não há muito tempo a perder. Regina responde e você controla-a novamente. Suba pela escada de metal e empurre o armário para pegar um frasco.

Siga para o final do caminho e mexa no painel, usando o cartão B1 para ativar o guincho. Vamos um puzzle a ser resolvido. Ao acessar o painel,...

... você verá a opção de manobrar o guincho, sendo que elas se parecem com cartas. Cada uma tem uma direção e abaixo dela o número de espaços que o gancho se moverá. Abaixo das cartas, você tem a opção **Start** (começar), **Exit** (sair) e **Clear** (completo). Confira o que faze, **1ª parte: ▲, ◀, ▼** e **Hook**. Dê Start para executar o comando. **2ª parte: ▲, ◀** e **Release**. **3ª parte: ▲, ▼** e **Hook**.

Agora que o caminho está livre para você seguir, saia do painel e vá até Rick e Tom. Rick pede a Regina para prosseguir com a missão e deixar o resto com ele. Antes de sair, Rick ainda fala para pedir a Gail que venha encontrá-lo no andar de baixo.

Siga pelo caminho aberto, por entre as caixas, e ignore o corpo estraçalhado. Pegue a caixa com dardos e entre pela porta ao lado.

Enquanto isso em outro lugar, Rick não percebe que um raptor está dormindo ao lado da cama. Tom fala para ele tomar cuidado e o empurra para o lado, empunha sua metralhadora, falando para o raptor pegar isso... A cena volta para Regina novamente.

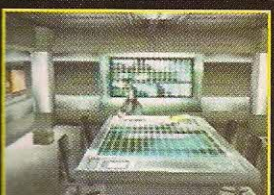
Desative o raio laser e pegue a caixa no canto (um medkit), aproveite para destrancar a porta perto da caixa (ela conduzirá até a sala do segundo gerador). Volte para o corredor rente a porta e siga até o final dele. O caminho a seguir vai conduzí-lo até uma porta do lado esquerdo.

Ela dará acesso até um outro corredor, perto da sala de controle (na parte de baixo). Uma cena vai mostrar os pequenos Compsognathus tirando a barriga da miséria.

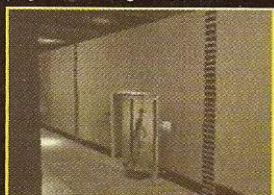
Eles não apresentam muito perigo, apenas ignore-os e siga até a porta um pouco mais ao lado do cadáver que está sendo devorado (foto).

Ao entrar na sala, Regina vê Gail parado, olhando para o corpo de Tom. Regina o chama, mas ele apenas fala "ele está morto". Regina tenta consolar Rick, ele mexe a cabeça negativamente e diz que vai voltar para a sala de controle, e sai cabisbaixo.

Antes de sair da sala, examine a mesa ao lado para pegar um cartão de identidade (ID), examine também a estante ao lado (foto) para pegar um medkit, examine novamente para pegar outro medkit. Na caixa, em cima da banca, ao lado da porta, você pode pegar um fusível. Salvar fica a seu critério. No corredor, vire à esquerda (de Regina) e siga até a escada. Subindo por ela, siga para o final do corredor.

Não vá pelo duto de ventilação, passe pela Save Room e saindo pela outra porta, ponha o raptor para dormir (caso você não tenha acabado com ele). Vá para o lado direito (de Regina) e siga até o raio laser. Desativando-o, siga para a porta no final do corredor. O cartão de identidade permitirá sua entrada.

Sobre a mesa central, você pega mais um DDK (E) e um scaner para digitais (a pasta amarela apenas explica como funciona o scaner). Ao lado da mesa você pega um fusível e ao fundo da sala, há uma outra **E-Box**. Misture itens, se possível, e colete o que achar necessário.

Saia da sala e siga até o fim do corredor. Ao chegar no hall principal, siga para a porta rente a frente da escada. Ela dará acesso até a área da frente.

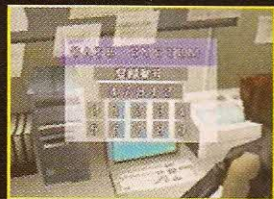
Dê a volta no pátio e no fim do caminho à esquerda você encontra mais um corpo. Perto dele você pega munição para a Shotgun, no corpo você pega mais um DDK (N) e examinando novamente, um frasco. Fique sobre o corpo e use o scaner para copiar as digitais do cadáver. Perto da porta leia a carta para pegar um código de acesso.

Retorne até o hall principal e siga para a porta atrás da escada. Vá até o painel e você terá um novo password a descobrir.

Não há muitas complicações para descobrir, mas como não há muito espaço, digite **NEWCOMER** e você poderá entrar.

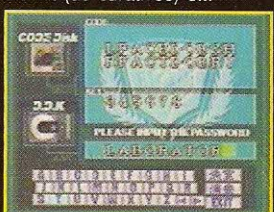
Nesta nova sala, à esquerda (de Regina) haverá uma **E-Box** e mais um fusível ao lado. À direita (de Regina), você encontra um corpo e uma caixa. Caso queira esvaziar um pouco do inventário, deixe alguns itens na E-Box.

Empurre-a a caixa do lado direito, para pegar um frasco. No quadro de vidro perto do corpo, é mais uma parte do mapa; pegue-o para dar um update no seu mapa.

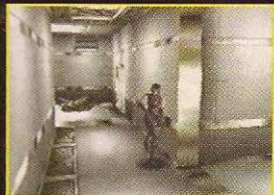
Entre pela porta do lado esquerdo, depois do corpo, e você voltará até este corredor (foto). Entre pela primeira porta ao lado esquerdo, depois do laser.

Ao entra na sala, siga diretamente para este computador.

Use o cartão de identificação (ID) para ter acesso. Digite **47812** (que você viu perto do corpo...) e uma mensagem vai aparecer. Escolha "Yes", e o computador vai carregar o arquivo e comparar a password. A seguir responda "Yes" novamente para carregar o segundo sistema.

Retorne até a sala anterior e entre pelo elevador (foto), que agora estará em funcionamento.

Durante a descida, um raptor vai entrar no elevador e assim você entra em mais uma cena de Danger. Livre-se do bicho o quanto antes de ponha-o para dormir. Ao lado do elevador, há outro mapa para completo para mais um update. Sobre a banca, você pega um kit (de curativos) e...

... no canto da sala, mais um frasco. Sobre a banca, você poderá ver uma pasta amarela que mostra a nova codificação das portas com códigos (cada letra equivalerá a um número), dê uma olhada e siga para a porta. Digite **LABORATORY** para ter acesso.

Vigiando o corredor a seguir, você terá dois raptors. Fique tranqüilo que há uma grade laser. Bote os bichos para dormir, ou mate-os, e siga para a porta dupla adiante. Entrando por ela, bote outro raptor para dormir.

Vasculhe o lugar para pegar uma caixa branca, que contém partes da Handgun (dê um upgrade nela). Pegando-a, vá para a porta, do outro lado, e pegue a caixa que contém um medkit.

Ao invés de entrar pela porta aí perto, volte pela porta dupla e siga pelo lado direito da tela (foto). No caminho haverá outra grade laser e mais uma **E-Box** (caso precise de munição...). Entrando pela porta a seguir, você entra numa Save Room.

Dando a volta, entre no espaço à esquerda de Regina e examine uma bolsa preta em cima da cadeira (foto). Dentro dela você pega uma chave (ferramenta).

Use-a nesta parte (foto), para tirar a tampa e deixar um circuito exposto. Ele não serve no momento. Pegue a caixa perto da porta (um fusível) e entre por ela para chegar a um corredor (dê um save se quiser...). Passe pelo laser e siga até chegar em um outro, onde dois raptors estão isolados.

Há mais uma E-Box (nela só há itens para cura e ferimentos). Entre pela porta antes da curva do corredor. Dentro desta sala (foto), haverá outro DDK (E). Vá até o painel de luzes azuis, e saiba de um código. No armário ao lado, você pega outro fusível.

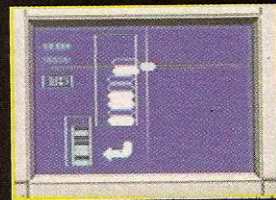
Volte até a Save Room, e vá até este computador (foto). Digite o código que você viu a pouco (**5037**) e uma porta se abre. Volte até a sala da qual saiu a pouco e entre pela porta perto do painel azulado (onde você viu o código usado a pouco).

Chegue perto do painel e você avistará uma sala amarela e um indivíduo sentado. A sala está cheia de gás venenoso e você precisa reduzir para poder entrar. Caso o level de veneno aumente, ou seja, você erre, o cara vai morrer. Acessando o painel, quatro opções vão aparecer, sendo que apenas as três primeiras serão usadas. Da esquerda para a direita, acesse as opções na seguinte ordem: **2ª**, **1ª**, **3ª**. ***Obs.:*** Não repita a mesma opção.

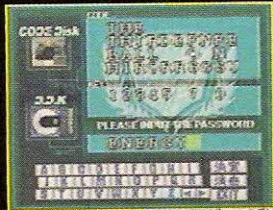
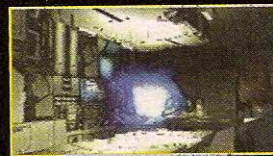
Falando o cara, ele está nas últimas. Regina pergunta sobre Dr. Kirk, mas o cara entrega uma chave com um número na lateral, e morre.

Examine o corpo dele novamen-

te para pegar mais uma chave. Ao tentar sair da sala, um raptor avança. Ao livrar-se do raptor e estando do lado de fora da sala, vá até o painel e acione a 3ª opção (vingança...).

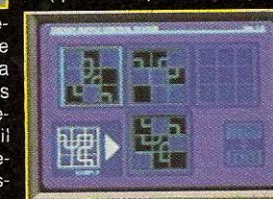
Retorne até a Save Room e dela saia pela outra porta. Siga pelo corredor e entre pela porta dupla (onde você deu um upgrade na arma). Vire à esquerda e mexa no painel (foto). Use o cartão para ter acesso, e digite o código escrito na lateral dele: **3695**.

Hora de um novo puzzle. Você deve deixar a barrinha igual a que está no canto inferior esquerdo (indicado pela seta). São oito peças, sendo quatro brancas. O cursor pega de duas em duas peças. De baixo para cima, pegue a 2ª e a 3ª peça (aperte ○ ou □), depois repita o mesmo procedimento (pegue a 2ª e a 3ª peça). Pegue outra vez as duas peças supracitadas. Depois pegue a 5ª e a 6ª peça (lembre-se que é de baixo para cima).

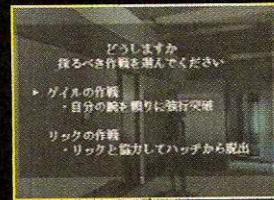
Um arquivo vai se abrir, vá até ele e use novamente o cartão com os números escritos, para abrir o arquivo. Aqui você pega o cartão R (você já tem o L), agora volte até a Save Room.

Vá até esta tela na parede (foto), e note que há uma máquina para cartão. Use um dos cartões, L ou R, e Regina chamará Gail para ajudá-la (é necessário duas pessoas passarem os cartões ao mesmo tempo).

Atrás da tela há uma nova porta com código. Vá no painel e digite **ENERGY** para entrar. Dentro da sala, você avistará...

... uma espécie de energia sobre a mesa. Ela desaparecerá depois de alguns segundos (para acioná-la novamente, chegue no painel da mesa e acione as letras ***b, y, a***...). Você pega dardos ao lado da porta.

Empurre o armário para pegar uma caixa branca com parte da Shotgun (hora de dar um upgrade nela).

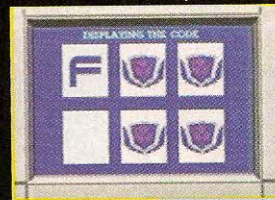
Saia da sala e Regina falará que Dr. Kirk não está aqui, o alarme é acionado e os dois ficam presos. Rick entra em contato e fala que logo estará aí. Neste meio tempo, cabe a você desativar o sistema de segurança.

Vá até o painel (foto) que você abriu com a chave, e é hora de mais um puzzle. Este é simples, você deve deixar a figura igual a que está no canto inferior esquerdo (quase um quebra-cabeça...).

Três quadros com partes vão se soltar, selecione a da direita (□ ou ○) e coloque uma vez para →, encaixando-a no quatro abaixo (novamente □ ou ○). Selecione a do centro e coloque uma vez para →, e solte-a (X). Selecione a da esquerda e encaixe-a direto (não a rotacione), encaixando a do centro por último.

O modo de segurança é desativado. Gail entra em contato com Rick, comunicando o que ocorreu e dizendo que precisa sair quanto antes para encontrar Dr. Kirk.

Rick fala sobre possíveis mudanças de planos, mas Gail não concorda e mais uma vez sobrou para você escolher se deve seguir o método de Gail ou o de Rick (escolha a segunda opção, é mais divertida e rápida).

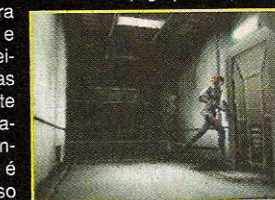
Entre novamente nesta sala (foto) e siga para o computador ao fundo. Acionando-o, você terá mais um puzzle para resolver e este é aleatório. Pegue papel e caneta e prepare-se.

Rick vai entrar em contato para auxiliá-lo, mas você só terá duas chances de resolver este puzzle. É necessário uma seqüência de códigos para abrir...

... a saída de emergência ao lado. Na tela, seis cartas vão aparecer, e aleatoreamente, uma letra será mostrada. **1ª)** Na primeira etapa, espere a letra aparecer e marque num papel. Nesta primeira parte, você terá cinco letras para inserir. Copie corretamente e insira em seguida para destravar a primeira tranca, escolhendo a opção OK ao lado (Back é para você voltar a carta, caso tenha inserido errado).

2ª) Na segunda seqüência você terá sete códigos, mas duas cartas vão virar ao mesmo tempo (mas só uma terá a letra) **3ª)** Na terceira seqüência você terá mais sete letras seguindo o mesmo esquema da segunda seqüência (duas cartas viram, mas só um mostra a letra). **4ª)** Na quarta e última seqüência, todas as cartas vão virar ao mesmo tempo. Quando elas desvirarem, uma delas vai se atrasar (as demais letras vão ser assim também...). Copie com atenção!

Obtendo sucesso nas quatro seqüências, a saída de emergência se abrirá e você poderá prosseguir.

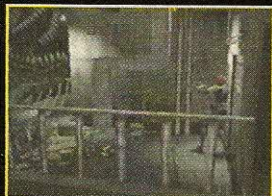
Indo por ela, você vai sair lá no galpão e verá Dr. Kirk. Ela diz que veio para ajudá-lo mas Gail chega em seguida e é mais "educado" (do tipo, faça o que mando!) com ele. Gail pede a Dr. Kirk a informação de onde é a sala de comunicação. Kirk protesta pois não acabou suas experiências e não pretende ir. Gail manda-o se calar e pergunta mais uma vez. Kirk fala que está no 1F.

Gail sabe que Kirk tem um cartão de acesso e o pede educadamente, mas Kirk fica calado. Com a arma em sua direção novamente ele entrega o cartão. Gail pede para Regina ir chamar o helicóptero enquanto vai resolver alguns assuntos particulares com Dr. Kirk. O mapa vai mostrar a sala de controle (siga para lá).

Faça toda trajetória pela parte de baixo (Aquele caminho que você fez para ajudar Rick e levar Tom até a sala onde ele foi morto). Suba pela escada no final do corredor (onde tem os pequenos dinossauros comendo...) e entre pela porta da sala de controle (foto). Vá até a porta do outro lado da sala, que é um elevador e suba por ele até a sala de comunicação. Dentro da sala você pega munição especial para Shotgun e há também uma **E-Box**.

Há uma pequena caixa ao lado da porta, do outro lado da sala. Mexa nela para pegar um cartão de acesso. Feito isso, destranque a porta ao lado e saia por ela. Seguindo pelo caminho, que já é conhecido,...

... entre pela segunda porta (foto) e use o cartão que você acabou de pegar, em cima do aviso de Danger (do lado esquerdo de Regina). Com o sistema ativado uma antena de transmissão vai ser ligada e exposta. Agora você deve voltar até aquela porta, mas esteja com a Shotgun equipada e carregada.

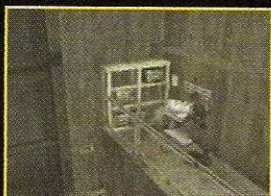
Do lado de fora, pequenos tremores vão chegando cada vez mais perto. Todas as portas se travam e Rick entra em contato perguntando o que está acontecendo. O T-Rex mostra a carinha linda e Regina fala que não é um bom momento para conversar e as portas estão trancadas.

Ao sair correndo, o T-Rex dá uma cabeçada e Regina pula. Fique apertando o botão o mais rápido que puder, para se levantar, e saia em disparada para aquela porta no final do caminho. O T-Rex virá com tudo e caso ele o derrube, levante-se e continue sem parar para atirar. O menor erro aqui e você simplesmente vira presa fácil!

Como a porta está trancada, você deve agüentar até Rick dar um jeito. Fique encostado na porta e dê tiros de Shotgun toda vez que o bichão vier abucanhá-lo. Depois de alguns tiros, Rick entra em contato e diz que a porta está aberta. *Ufa!*

De volta à sala de transmissão Regina entra em contato com o helicóptero que estava tentando pegar a freqüência. Regina fala que a missão está completa, que há apenas um sobrevivente, Dr. Kirk e é para o piloto se dirigir até o heliporto o quanto antes. Siga para o elevador e Rick entra em contato novamente perguntando qual a situação. Regina fala que está tudo pronto. Rick pede para ela se dirigir o mais rápido possível para o heliporto. O mapa vai mostrar a localidade.

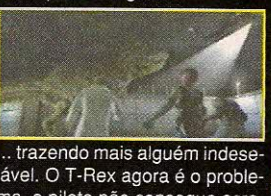
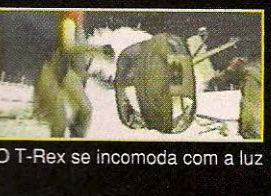
Siga para o hall central e saia pela porta rente à escada. Do lado de fora um Pterosaurus vai aparecer, indicando perigo.

Seja rápido e preciso para chegar até a porta do lado direito (aquela perto do corpo). O bicho vai tentar investir contra você. Ao entrar pela porta, do lado esquerdo você pega uma caixa de medkit.

Seguindo pelo caminho adiante, não se assuste com os raptors. Apenas siga até o final do corredor e entre pela porta do lado direito (foto). Você está em um novo galpão. Suba pela escada de metal e siga pela parte de cima até o final do caminho.

Lá você pega uma nova arma (Grenade Launcher) e munição para a mesma ao lado. Desça pela escada novamente e siga para as caixas.

Cada caixa pode ser empurrada apenas uma vez, então você deve abrir caminho (caso erre, saia do galpão e entre novamente). Ficando de frente para as caixas, empurre a que está do lado esquerdo (de Regina) para frente, depois empurre a caixa do lado direito para baixo (foto).

Nas duas caixas seguintes, empurre a caixa do lado direito (de Regina) para frente e depois empurre a caixa do lado esquerdo para cima e caminho livre.

Pegue mais uma caixa de munição em cima da mezinha e entre pela porta dupla que dará acesso até o heliporto. Uma seqüência em CG segue, mostrando Rick e Dr. Kirk esperando o helicóptero. Regina pergunta onde está Gail, Rick responde que não sabe. O helicóptero chega....

... trazendo mais alguém indesejável. O T-Rex agora é o problema, o piloto não consegue acreditar no que vê e acaba perdendo o controle.

O T-Rex se incomoda com a luz forte nos olhos e acaba com o helicóptero, mordendo a esperança de todos e jogando-a no chão (literalmente). Dr. Kirk aproveita para fugir e...

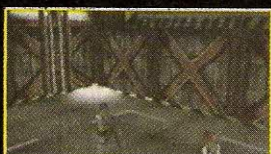
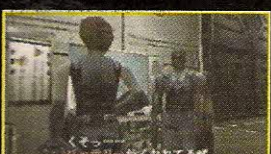
... o pior sobrou para você! O T-Rex vai tentar pegá-lo a todo custo, fique dando voltas ao redor dos destroços do helicóptero.

Não desperdice munição com o T-Rex, agüente o máximo que puder e Rick vai chamar você. Siga para onde ele está e finalmente um pouco de segurança.

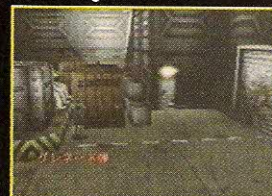
Agora que Kirk fugiu e o helicóptero está em destroços, Rick e Regina conversam sobre o que fazer. Durante a conversa, o elevador começa a balançar e acaba parando. Rick tenta ligá-lo, mas é em vão; os dois acabam descendo em uma nova área.

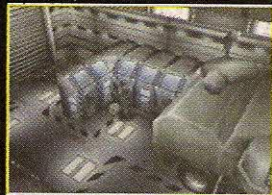
Do outro lado da porta, andando mais um pouco, as criaturas, "pé no saco", vão descer pelo amontoado de pedras. Ignore-os e siga pelo corredor ao lado. Entre pela primeira passagem do lado direito da tela (foto) e siga porta a dentro.

Dentro da sala bagunçada, siga para o outro lado do armário e pegue um cartão ao lado do corpo do cara (olha a cambada de bichinho chato aí!) No corpo você pode pegar um frasco. Fazendo a limpa por aqui, saia da sala e siga para o final do caminho, entrando pela porta no final do mesmo.

Ela dá acesso a outro elevador que Rick tenta fazer funcionar. Depois de tentar, o elevador funciona e acaba subindo para a área onde Tom foi encontrado. Regina pretende seguir para o heliporto subterrâneo, no andar B3, mas precisa encontrar Gail.

Eles descem juntos pelo grande elevador de carga, mas um blackout abala tudo, que cai numa escuridão. Pouco depois a força volta e Gail entra em contato. Regina pergunta se ele está no andar B3, ele fala que sim. Depois de um breve papo sobre o ocorrido, Gail vai procurar Kirk.

Chegando ao B3 o lugar está sem força! Rick olha para os Plugs, mas um deles está quebrado, não tendo chance de ligar a força. Agora você toma o comando sobre Regina novamente.

Entre pela porta, do lado esquerdo de Regina, ao fundo para chegar numa outra sala sem força. No final dela você encontra uma estante, empurre-a para pegar um frasco vermelho (bom para misturar com dardos). Volte até a divisa da sala e você chegará nesta parte (foto). Vá até o painel de Plugs e pegue um (aperte botão de ação).

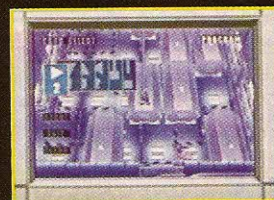
Pegando o Plug, saia da sala e volte até Rick. Fale com ele para que ele pegue o Plug e reative a força do lugar. Logo depois, Rick fala que vaio para a sala do sistema de segurança, e você vasculha o lugar.

Momentaneamente siga-o e entre pela porta ao fundo (foto), mas não deixe de pegar munição para aquela sua nova arma. Do outro lado da porta, a sala vai ter duas caixas **E-Box** (uma vermelha e outra amarela). Sobre a mesa verde no meio da sala, você pegará o disquete B3 II.

Também haverá munição especial para a Shotgun. Empurre a estante de metal para pegar um fusível, depois vá até Rick (não fale com ele) e pegue o disquete B3 I ao lado dele. Saia pelo outra porta desta sala e salve seu progresso.

Agora você chega numa sala cheia de tanques cargas de caminhão. Um pouco mais adiante você pega um kit (foto), siga para a esquerda e você verá um corpo (pelo menos parte dele...) junto com um item.

Quando Regina for para lá, ela uma criatura mais forte que o raptor, e tão perigoso quando o T-Rex, aparece...

... metendo você em mais uma cena de Danger (aperte rapidamente o botão de ação para escapar com vida). Não há necessidade de gastar qualquer tipo de munição com eles. Siga para a porta ao lado da escada para escapar dos bichos. Do lado de

dentro você deve ser rápido para pegar o...

... último disquete B3 III e mais uma chave. Retorne rapidamente pela porta para escapar de outro bichão. Do lado de fora, silêncio absoluto. Suba pela escada ao lado e você chegará numa cabine de controle.

Chegue no painel da cabine e use o primeiro disquete B3 para ter acesso ao guincho. Para chegar ao pedaço do corpo você precisa tirar os tanques do caminho. O padrão aqui é o mesmo daquele guincho anterior (no galpão), mudando somente a quantidade de espaços que o guincho se moverá. Sem demora escolha os seguintes comandos. **1ª parte: ▲ Hook ◀** e **Release**. Dê Start (no painel) para executar o comando. **2ª parte: ▲ ▶ Hook ◀ ▼** e **Release. 3ª parte: ▲ ▶ ▼** e **Hook. 4ª parte: ▲ ◀ ▼** e **Release. 5ª parte: ▶** e **Hook**.

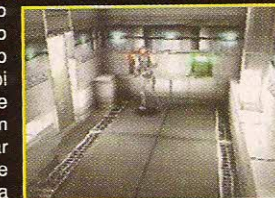
Com o caminho livre, saia da cabine de operação, desça a escada, e siga para o corpo (foto) para pegar um DDK (W). Volte até a sala onde Rick ficou e saia pela outra porta.

Volte até onde foi colocado o Plug e daí, siga pelo corredor do lado direito de Regina (estando de frente para onde o Plug foi colocado). A porta será aberta e você chegará numa sala com um mapa ao lado (pegue-o para dar um update no seu). Mais adiante você vê uma mulher estourada na parede (examine o corpo dela para pegar um fusível). Entre pela porta dupla ao lado do quadro do mapa, você vai sair num corredor verde,...

... onde há mais dois daqueles bichos grandões. Equipe a Grenade Launcher (carregue-a) e acabe com eles. Entre pelo corredor ao lado para chegar numa escada e suba por ela.

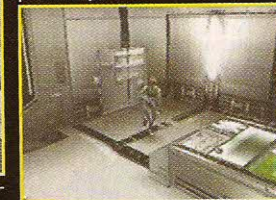
A escada dará acesso a um pequeno corredor. Equipe a Shotgun, pegue a caixa na curva do corredor (um frasco) e acabe com um raptor que vai aparecer. Entre pela porta adiante e você chegará numa sala com um alarme irritante (esta é a sala do raio-X).

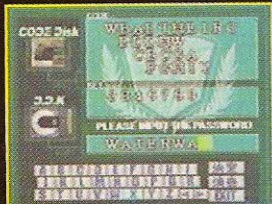
Passando pela tela de raio-X entre pela porta ao lado para chegar nesta sala. Pegue o DDK (S) sobre o computador e dê a volta no mesmo. Mexa nos computadores (foto) para desligar o alarme e a sala virar uma Save Room. Vá para o computador perto do corpo da mulher sentada na cadeira e dê uma fuçada.

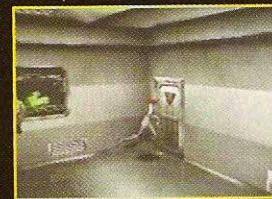
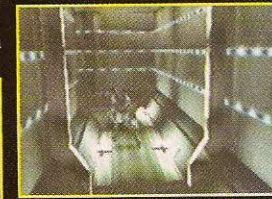
Pegue um cartão ao lado da mulher na cadeira e um fusível entre as duas pequenas caixas ao lado. Saia desta sala e volte pela mesma porta. Suba pelo duto de ar e, quando descer do outro lado, siga pelo corredor do lado esquerdo para pegar uma caixa com dardo no caminho.

No final deste corredor há duas **E-Box** (uma verde e uma vermelha). Depois de fazer o que tem de fazer nas caixas (ou pelo menos em uma delas no momento), entre pela porta ao lado para encontrar Gail.

Ele está um pouco indignado, pois está procurando por Dr. Kirk. Depois que ele sair, vá para o armário grande (cheio de coisas, do lado direito da foto) para pegar um fusível. Não há nada para fazer aqui, então saia e siga para o ponto por onde você desceu.

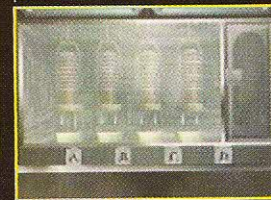
Siga pelo corredor adiante para pegar um cartão C no beiral do lado esquerdo de Regina. Neste momento ela escuta um barulho e imediatamente procura quem ou de onde veio este barulho.

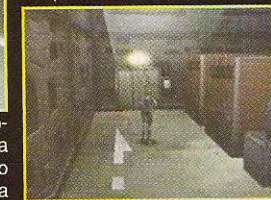
Quando ela vira-se de costas, um raptor (de cabeça azul) sai de debaixo da grade e joga a mina ao chão. Uma nova cena de Danger começa, levante-se rapidamente e acabe com ele rapidamente (este bicho é mais forte e agressivo que o raptor normal, e também um excelente cabeceador). Quando acabar com ele, pegue o cartão C e entre pela porta aí perto.

Pegue outro DDK (W) e saia da sala, não há nada para fazer no momento. Suba pelo duto de ar e depois de descer, vá para o final do corredor (desça pela escada).

Lá embaixo, Rick entra em contato e destrava a grade laser do corredor. Você não pode entrar pela porta no final ainda, mas pode ir pegar a caixa com um fusível e dar uma olhada nas duas **E-Box** (uma verde e outra vermelha). Siga para o outro lado do corredor e entre.

Dentro da sala (onde está a mulher estourada), siga até a porta (que tem uma placa onde está escrito PORT) e mais uma porta para digitar com password. Digite **WATERWAY** para passar. Do outro lado...

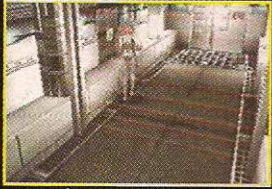
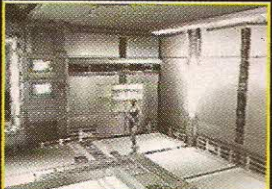
... haverá um cadáver onde você pode pegar um fuzível. Quando você for para o outro lado da sala, Rick vai entrar e começar a mexer no computador para ver se descobre alguma coisa. O transmissor na mão do cadáver começa a tocar, pedindo ajuda desesperadamente.

Depois da mensagem, Rick fala mais alguma coisa e Regina tem de ir ajudar o pessoal (mas antes pegue o cartão B2 ao lado. Ah! Esta também é uma Save Room). Volte até a sala anterior e entre por esta porta (foto), e...

... esteja com a Grenade ou Shotgun equipada (e carregada), para acabar com mais dois bichos no corredor. Depois que sair pela porta no final do corredor, siga até onde o Plug foi colocado (onde você e Rick desceram...).

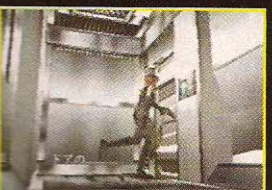
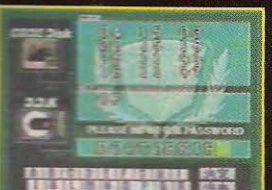
O elevador de carga começa a descer, gritos são escutados pelas caixas de som nos cantos. Quando o elevador para no B3, e a porta se abre, surpresa! O T-Rex invade o local e investe contra você, que escapa da morte e grandalhão toma um choque do gerador de força e desaba. A única coisa que se vê no elevador é o chão lavado com sangue...

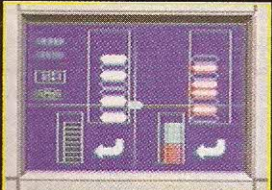
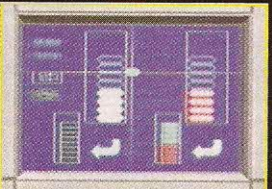
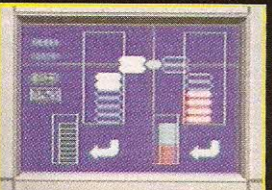
A porta do elevador não pode ser aberta por dentro, então encoste no painel dos Plugs e pegue novamente o Plug (aquele que Rick usou para lugar a força). Entre pela porta ao fundo da tela (aquela onde você havia pego o Plug...) para então...

... por o Plug novamente aqui (foto). Agora você pode mexer aqui para ter força e poder abrir a porta do elevador. A ordem aqui é Vermelho, Azul, Verde e Branco. Aqui a ordem (em termos de comando) estará definida em **A**, **B**, **C** e **D**. Acione as seguintes letras: **A** e **C**. Depois coloque o Plug pela portinha ao lado (abra o inventário e use-o). A seguir é só acionar o painel ao lado e ligar á força.

Saia e siga até a pota do elevador (entre por ela). Não há sobreviventes, recolha o cartão PORT, um DDK (D) e um fuzível, cada um perto de um corpo.

Saia e siga mais uma vez para esta porta (foto). Retorne para a sala onde Rick ficou e lá Regina entregará um disquete que abrirá uma porta no corredor, nesta mesma sala.

Entrando pelo corredor, Rick e Regina avistam um tipo de energia que bloqueia o caminho. Regina diz que é parecida com aquela que foi vista no laboratório do Dr. Kirk. Rick analisa e joga uma moeda, que desaparece. Depois eles se separam, Rick volta para

a sala e tenta desligar a energia. Pegue o DDK (S) no corredor e siga até a sala do raio-X.

Ao invés de entrar por ela, suba pelo duto de ar e quando descer do outro lado, vá para a direita da tela e desligue o laser, ligando-o novamente do outro lado. Pegue o frasco na frente da porta e entre.

Dentro da sala você pegará mais um DDK (D) e, ao fundo, do lado direito da tela haverá um dino de cabeça azul fazendo alguma coisa. Acabe com ele para poder pegar mais um fusível. Agora saia da sala e suba pelo duto de ar novamente e, do outro lado, entre na sala do raio-X.

Entrando na sala, siga até o final do caminho até outra porta de password. Aqui você deve digitar **STABILIZER** para passar. No corredor a seguir você passará por uma câmara de esterilização. No corredor seguinte siga em linha reta e destranque a porta, volte e porta anterior e siga para o corredor do lado direito.

Haverá duas portas, uma que requer o cartão A, e uma outra no final, com password (foto).

Nesta password você deve digitar **DOCTORKIRK** para ter acesso ao corredor seguinte. No corredor a seguir, você chega em uma nova porta com um painel ao lado. Mexa no painel para ver um código. Marque-o bem e volte até a sala do raio-X.

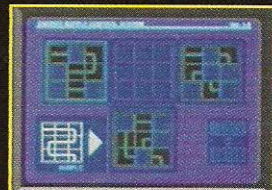
Dentro da sala do raio-X, vá até esta tela e de cada lado dela, existe um painel. Estando do lado direito da tela, use o cartão (um que está finalizado por **II**), e do lado direito use o outro (foto). Agora você tem acesso para mexer na tela. Um código será necessário, então digite **0392** para ter acesso a mais um puzzle.

Este é igual àquele que você fez a um tempo atrás, mas você precisa misturar e igualar cada figura (abaixo dos respectivos desafios). Do lado esquerdo da tela tem duas figuras (abaixo da escrita "Reset"...), escolha a primeira para mexer em figura por figura. Ainda são oito peças, mas para cada imagem. Começando pelo lado esquerdo, deixe igual a figura (lembre-se que o cursor pega de duas em duas peças, lembre-se de apertar ○ ou □ para pegar as peças). Pegue as seguintes peças, seguindo a ordem de baixo para cima, da figura da esquerda (de peças azuis e brancas): 2ª e 3ª, 4ª e 5ª, 2ª e 3ª, 3ª e 4ª, 4ª e 5ª, 4ª e 5ª.

Agora coloque para →, e arrume as peças da figura da direita (de peças azuis e vermelhas): 1ª e 2ª, 6ª e 7ª, 1ª e 2ª, 1ª e 2ª, 5ª e 6ª, 3ª e 4ª, 4ª e 5ª, 4ª e 5ª. Agora que as peças estão separadas escolha a segunda figura (aquela embaixo da escrita Reset) e pegue duas peças brancas,...

... coloque para → e pegue mais duas peças azuis (da figura da direita) e automaticamente as peças serão trocadas. Repita o esquema, sempre trocando peças brancas pelas azuis, e a co-dificação vai permitir acesso livre para você.

Agora volte até aquela porta onde o nome do Dr. Kirk foi usado. Encoste neste painel (foto) e abra seu inventário, no menu selecione o cartão **II** (que foi usado no painel a pouco) e a porta se abrirá. Na segunda porta adiante, use o cartão **I** para abri-la. No caminho a seguir você encontra uma caixa (nela há um frasco), agora siga para a porta no final do corredor.

Regina entra em contato dizendo que encontrou o gerador principal Rick diz para ligá-lo. Siga em frente e mexa no painel no meio do caminho (quando a visão ficar distante) para ativar uma plataforma. Ignore a plataforma e entre pela porta no final do caminho.

Desça pelo lance de escadas adiante e pegue cartão B. Vá para o fundo e empurre o armário para pegar um frasco atrás embaixo dele. Suba a escadaria novamente e vire à direita (de Regina).

Suba por aqui (foto) para pegar mais um fusível, desça e contorne a sala....

... entrando por esta porta. Do lado esquerdo haverá uma mulher desmaiada, mas ainda está viva. Mais adiante, há um quadro azul na parede, mexa nele para entra em mais um puzzle (quebra-cabeça).

Este é igual ao primeiro que você solucionou, mudando somente a ordem das peças. Selecione a peça do lado esquerdo (□ ou ○) e coloque uma vez para ←, e solte-a (X). Selecione a peça do centro e coloque uma vez para ←, e encaixe-a no quadro abaixo. Agora escolha a do lado direito e encaixe-a direto (não a rotacione), encaixando a do lado esquerdo por último, logicamente.

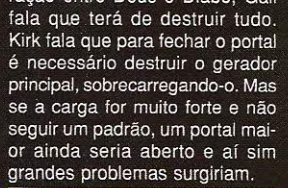
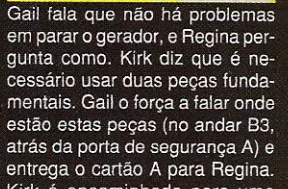
Ao lado há duas E-Box (uma vermelha e outra verde). Em cima da mesa ao lado, mexa na pasta amarela para saber de um código. Vá para o corredor ao fundo da tela e pegue munição especial para a Shotgun. Agora saia da sala e...

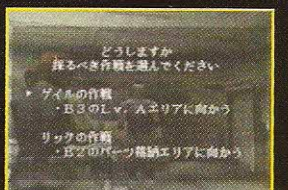
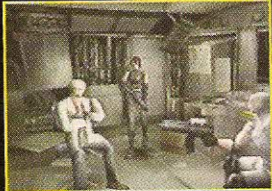
... mexa neste computador (foto) rente à porta pela qual acabou de sair. Com a força reativada, o modo de simulação vai entrar em ação, mas não chegará ao fim. Regina fica nervosa, espancando a máquina... O barulho de um disparo será ouvido na sala atrás de você.

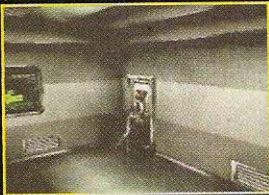
Entre novamente na sala e Regina verá a mulher morta. Examine o corpo para pegar uma carta com um código. Mais ao lado, use aquela máquina de copiar digitais para recolher as que ficaram marcadas com sangue. Vá para o corredor ao fundo da sala e um barulho da porta se abrindo será ouvido.

... ela avistará alguém correndo.

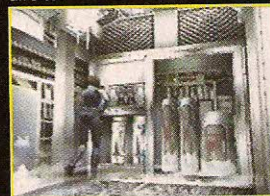
Quando ela parar diante da porta, entre e siga em frente. Dr. Kirk vai render Regina. Eles começam um bate papo, Regina o diz que estas criações não o levarão a nada. Kirk diz que aí está depositada a maior parte de sua vida, e formando um exército inteligente, não seria mais necessário se preocupar com a morte.

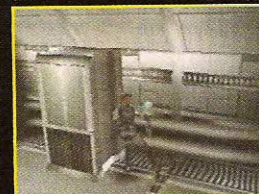
Gail entra na sala, e atira na arma de Kirk, pedindo para Rick vir. Não tendo alternativa, Kirk abre todo o jogo. Ele fala que descobriu um tipo de energia limpa a três anos atrás. Mas esta energia também permite que uma espécie de porta do tempo possa ser aberta para diferentes épocas. Depois de muitos experimentos, ele conseguiu abrir um portal e trazer criaturas de 65 milhões de anos atrás. Gail confirma, mas também haveria grandes problemas. Kirk protesta, tudo estaria sobre seu controle, mas Regina diz que seria uma questão de tempo para os dinossauros começarem a acabar com a população. Depois da comparação entre Deus e Diabo, Gail fala que terá de destruir tudo. Kirk fala que para fechar o portal é necessário destruir o gerador principal, sobrecarregando-o. Mas se a carga for muito forte e não seguir um padrão, um portal maior ainda seria aberto e aí sim grandes problemas surgiriam.

Gail fala que não há problemas em parar o gerador, e Regina pergunta como. Kirk diz que é necessário usar duas peças fundamentais. Gail o força a falar onde estão estas peças (no andar B3, atrás da porta de segurança A) e entrega o cartão A para Regina. Kirk é encaminhado para uma sala ao fundo, então Rick chega todos se programam para seus afazeres.

Gail ficará com o Dr. Kirk, Rick voltará para a sala de controle e Regina se encarregará do resto. Rick fala que o lugar está se infestando de dinossauros, e pede para pegar um CD de programação para caso de emergência. Gail diz que é ridículo, e que ela deve fazer o que eles conversa-

ram (andar B3, porta de segurança A). Mais uma escolha para você fazer, escolha a primeira opção, para seguir as ordens de Gail, mas Rick não entrega o CD.

O mapa mostrará a localização. Quando se mexer, mexa nas caixas do lado esquerdo da tela (à direita de Regina) para pegar um fusível. Entre na saleta onde está Kirk e Gail para pegar uma caixa de medkit. Retornando à sala onde teve a sua escolha, entre pela porta que você avistar (no mesmo ponto onde Regina foi rendida). Atravesse a seguir em linha reta e entre pela porta.

Na sala seguinte, siga para o outro lado e entre por esta porta (foto) ao lado da porta por onde você entrou e encontrou aquela mulher (que Kirk matou). Esta porta é um elevador, você vai sair na sala onde está aquela mulher estourada na parede. Um possível dinossauro pode entrar (livre-se dele!).

Entre por esta porta e siga para o fim do corredor. Para poupar explicações, siga até onde você viu o T-Rex pela última vez (depois que ele levou uma descarga elétrica). *Obs.:* Pode haver mais inimigos andando pelo caminho.

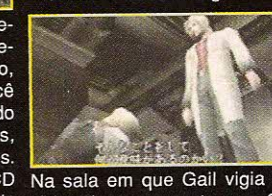
Chegando até onde o T-Rex está caído, dê a volta por ele e entre pela porta (onde você viu aqueles dinossauros mais fortes). Siga diretamente para esta porta (foto) ao lado da escada de metal. Aqui dentro, vire à direita e desative o raio laser, entre e ative novamente (caso haja um bicho aí dentro...).

Dentro desta sala (foto), vasculhe bem as prateleiras e você poderá pegar dois fusíveis e munição para a Grenade Launcher. Volte para o outro lado do raio laser e entre pela primeira porta A. Siga direto para o outro lado da sala e entre pela porta do lado direito.

Você entrará em uma sala fria, vá para o elevador do outro lado e suba por ele para chegar numa sala mais fria ainda. Vá para o outro lado desta sala fria e mexa nas pequenas cápsulas ao lado dos cilindros (foto). Elas vão se abrir e você poderá pegar duas peças, o Stabilizer e o Initializer. Desça novamente pelo elevador e faça todo caminho de volta até a sala do elevador (onde está aquela mulher estourada... Tá ficando chato falar isso!).

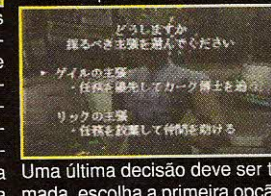
Chegando até a sala supracitada, siga para a sala de raio-X. Vá até o computador e use o ID (cartão de Identidade) para ter acesso. O código a ser digitado aqui é **78814** (visto naquela pasta onde a mulher foi morta). Você pegou as digitais de Kirk perto da mulher que ele matou, que batem com o código e permite carregar o sistema. Responde "Yes" e quando acabar de mexer no computador, ao sair desta sala, saia pela porta do lado esquerdo. Passando pelo corredor de esterilização,...

... vire à direita (no corredor seguinte) e entre pela porta de segurança A. Empurre o armário, do lado direito da tela, e você pega mais um fusível. Mexendo no switch escondido aí atrás, você ouve um papo e barulhos. Ignore isso, você não tem o CD de programação que Rick teria lhe dado. Vá para o outro lado da sala e no final do pequeno corredor você encontrará uma caixa branca com partes da Shotgun (dê um upgrade). *Obs.:* Para dar um upgrade na Grenade Launcher vá até aquela porta C onde apareceu o primeiro raptor de cabeça azul. Entre na sala e vá para um armário com porta de vidro e insira o código 1281 para pegar algumas partes da Grenade Launcher.

Vá até este computador (rente a para a porta onde aquela mulher foi morta por Dr. Kirk). O código de simulação se manterá em atividade constante. Vá para a sala do gerador principal (aquela onde você ligou a plataforma no meio do caminho... Lembranças!).

Siga até chegar a estas duas portas (foto), vire à direita e desça pelo elevador. Na parte de baixo, depois de passar pela parte elevada (que você sobe e desce pela escada), do lado esquerdo haverá uma caixa onde o Initializer deve ser inserido. Abra a caixa e coloque-o, seguindo para o computador do lado direito (fim do caminho). Pegue uma caixa (fusível) e acione o computador para acionar o simulador.

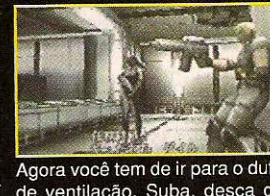
Volte até o elevador e ao subir, siga até a plataforma e atravesse-a. Chegando aqui, mexa na caixa no canto da parede ao lado do computador (foto). Coloque o Stabilizer e acesse o computador ao lado para completar a seqüência. Tudo vai começar a tremer durante a atividade do computador. Regina sai correndo e chega até outro painel, Rick entra em contato dando informações. Regina baixa a alavanca, iniciando a sobrecarregar.

Na sala em que Gail vigia Dr. Kirk tudo começa a tremer. Gail salva Kirk de ser esmagado por um tubo, mas Kirk não ajuda Gail, que levou a pior e tenta fugir. Ferido, Gail joga um rastreador.

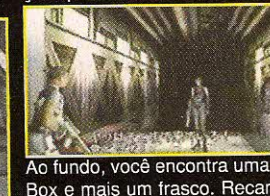
Controlando Regina, siga para a sala onde Gail está. Ao chegar lá, ele entrega o rastreador para Regina (no inventário, selecione-o e o use para ver a localização de Kirk). Regina levará Gail até a sala onde está Rick.

Chegando na sala, Rick está tentando desligar a força. Ele pergunta o que aconteceu a Gail, Regina apenas diz que Kirk fugiu. Indignado, Rick tenta mais uma vez e consegue desativar a força. Rick então fala para irem embora. Regina então pergunta sobre Kirk, Rick diz apenas que é um milagre estarem vivos, Gail fala que vai atrás de Kirk enquanto os outros se preparam. Rick diz que é suicídio.

Uma última decisão deve ser tomada, escolha a primeira opção. Gail partirá atrás de Dr. Kirk, pedindo 30 minutos, se ele não chegar até este tempo, podem partir sem ele. Pouco depois, o mapa vai indicar a localização de Dr. Kirk. Saia da sala e siga para a área onde o T-Rex caído.

Passando por lá, você notará que ele não está mais. Entre pela porta do outro lado e depois entre por esta ao lado da escada de metal (de novo). Entre pela grande porta de level A. Do outro lado, entre na cabine da plataforma. Do outro lado,...

... entre pela pequena porta (foto). Do outro lado, indo mais adiante, você encontra o heliporto subterrâneo. Após ver o helicóptero, volte pela porta e suba na plataforma novamente (entrando na cabine).

De volta ao outro lado (não da vida), entre por esta grande porta ao lado da luz vermelha piscante (foto). Na área a seguir, suba na outra plataforma e, do outro lado, siga para o fundo do lugar para pegar um frasco. Entre pela pequena porta perto da plataforma e você chegará perto da área onde estão Gail e Kirk.

Agora você tem de ir para o duto de ventilação. Suba, desça do outro lado e entre na sala do lado esquerdo (de Regina). Dentro da sala, Gail estará com Kirk em sua mira. Regina comunica que encontrou o heliporto, e assim poderão sair mais rápido. Regina leva Kirk, e Gail os seguem. Gail e Kirk ficaram no helicóptero.

Regina entra em contato com Rick, comunicando-lhe que Kirk e Gail estão no helicóptero. Pouco depois, pegue a caixa branca perto do helicóptero. Com ela você pega um fuzível e munições para a Grenade Launcher.

Ao fundo, você encontra uma E-Box e mais um frasco. Recarregue seu life, equipe a Grenade Launcher (carregada) e volte até a porta por onde você chegou ao heliporto. Regina irá de plaforma até o outro lado para pegar Rick, que veio acompanhado!

O bicho fica preso na porta por alguns segundos. O T-Rex correndo atrás de você. Use a Grenade Launcher equipada e atire quando ele chegar perto. O resto, o final completo, é com você!